平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1993 12月号 DECEMBER

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

490 YEN

1993年12月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻12号通巻108号

特報!
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993
HEAVENLY SYMPHONY
ラングリッサー2
バーチャレーシング

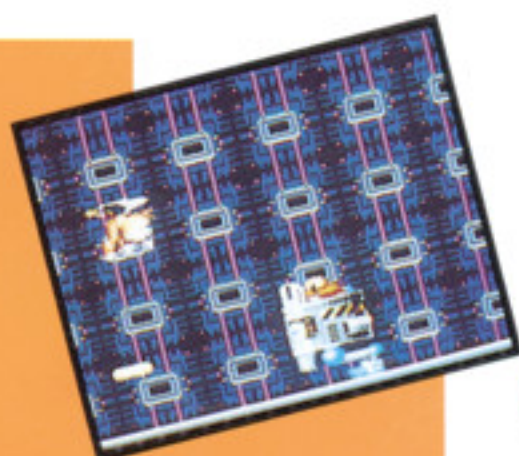
綴じ込み付録SPECIAL
ファンタシースター
～千年紀の終りに～

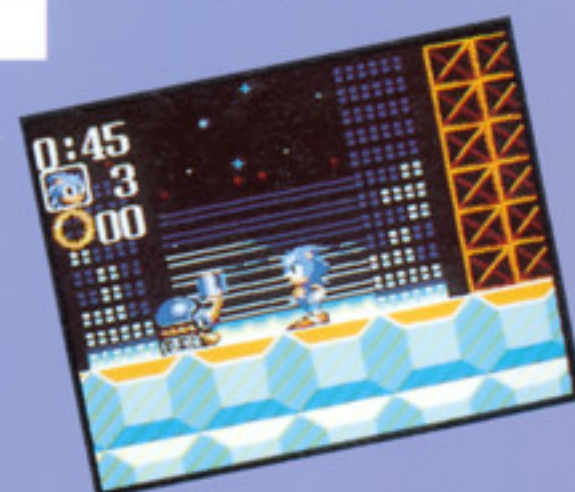
MEGA-CD PRESS
真・女神転生
マイクロコズム
ダンジョンマスター2
アルシャーク
マイト アンド マジックⅢ
オルゴール
アイ オブ ザ ビホルダー
大政界

ダイナブラザーズ2
龍虎の拳
アラジン
T.M.N.T.～トーナメントファイターズ～
メタルファング
スペースファンキーB.O.B
バトルマニア大吟醸
テクモスーパーボウル
Mig29
リーサルエンフォーサーズ

特集 対話型映像ゲーム
バーチャルシネマがMEGA-CDソフトを変える!?
ナイトトラップ、夢見館の物語、AX101などバーチャルシネマの全貌に迫る!!

GAME GEAR
ゲームギア

SONIC & TAILS

このおもしろさはハンパじゃない！

今度のソニックはマイキャラをソニックとテイルスのどちらでもプレイできる。その上おなじみの超音速アクションをより一層パワーアップする「ロケットシューズ」「ホッピング」「スーパースピンダッシュ」などのニューアクションも新たに登場するぞ！

ソニック&テイルス
11月19日発売予定
3,800円 アクションゲーム

「ソニック&テイルス」かっとびスピードコンテスト 実施

「ソニック&テイルス」の発売を記念してスピードコンテストを実施するぞ! ゲームをプレイしてどしどし応募してね!!

応募方法

① コンテストの対象ステージは、ターコイズ・ヒルゾーン1と2の2種類。対象ステージとプレイヤー(ソニックかテイルス)を決め、とにかく早くクリアーして下さい。
② プレイヤーがゴールプレートを通過し、プレートの上にスピード表示(km/h)がでたらSTARTボタンを押し画面をポーズ状態にして下さい。
③ そのままの状態で方向ボタンの左上と1、2ボタンを同時に押して下さい。
④ 画面の中央下にクリアーコード(6ケタの数字またはアルファベット)が現れます。
※クリアースピードが一定水準以下の場合は現れません。
⑤ 官製ハガキに、住所、氏名、年令、性別、お持ちのゲーム機名とステージ名(ターコイズ・ヒルゾーン1または2)、プレイヤーの種類(ソニックまたはテイルス)、クリアースピード(km/hで表示)、クリアーコードを記入し、右記宛までお送り下さい。

宛　先
〒174-91 東京板橋北郵便局私書箱43号
「ソニック&テイルス」かっとびスピードコンテスト係

応募期間
平成5年11月19日〜平成6年1月18日(当日消印有効)

賞　品
● 各ステージ、各プレイヤー別にそれぞれ上位5名ずつ計20名に「ソニック&テイルスオリジナルチャンピオンケース」を。
● 入賞者以外の方から抽選で300名に「ソニックとテイルスのぬいぐるみセット」をプレゼントします。

※入賞者多数の場合は、抽選により決定させていただきます。
※当選の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

特報！

"ソニック&テイルス"パック

11月19日 同時発売!!

ゲームギア本体と人気ソフト一本がセットになった大好評の「ゲームギアプラスワン」におなじみ"かっとびソニック"のシリーズ最新作「ソニック&テイルス」がセットになったスペシャルパックが新登場！

ゲームギア +1 プラスワン
スペシャルプライス
15,800円
(参考売価)

"ミッキーマウスの魔法のクリスタル"パック

ミッキーマウスの魔法のクリスタルパックも大好評発売中！

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

セガジョイジョイテレフォン
新作ゲームソフトや楽しい情報を、みんなにお知らせするセガからのホットラインだよ。

札　幌 011-842-8181　東　京 03-3743-8181　大　阪 06-333-8181
福　岡 092-521-8181　名古屋 052-704-8181　広　島 082-292-8181
仙台エリアもスタート予定。
※電話番号をよく確めて、正しくかけてください。

魔導物語I 3つの魔導球

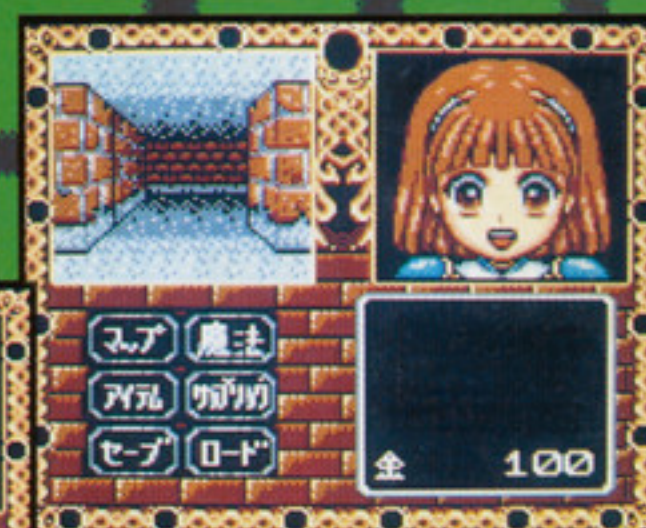
12月3日発売予定 5,500円(予価)
ロープレゲーム ©1993 SEGA/COMPILE

サンプリングボイス、ファジーパラメーターなど、数々の画期的システムを導入。あの「ぷよぷよ」でおなじみのかわいいキャラクターが続々登場。かわいらしさだけでなく遊びやすさも満点の感動と笑いの3Dロープレゲーム新登場!!

あの「ぷよぷよ」のキャラクターがしゃべりまくる!マジカルボイスローープレ!!

ガツンッ!
いたいよぉ。

ぽんのり
いたい。
ファイヤー

カギが
かかってる
みたいだ。

ドナルドダックの4つの秘宝

DEEP DUCK TROUBLE Starring Donald Duck

ディズニーの人気キャラクター、ドナルドダックが主人公!コミカルアクションゲームの最新作!!

12月17日発売予定　3,800円
アクションゲーム

ドナルドダックが地面に伏せたり飛び上がったり、コミカルなアクションで話題を呼んだ前作をしのぐ、多彩なアクションがいっぱいです。アクションゲームのファンばかりでなく、ディズニーアニメーションのファンもゲームの世界に思わず引き込まれる、そんな楽しさがいっぱいです。

いつでもどこでも
カラーが楽しい
ゲームギア

●画面はハメコミ合成です。
●ゲームギアソフトはゲームギア専用のゲームソフトです。
●チューナーパックは別売りです。

●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望標準小売価格です。

MEGA CD

メガ-CDが可能にした、

NIGHT™ TRAP

メガ-CD専用
ヴァーチャル・シネマソフト ナイトトラップ
11月19日発売予定 8,800円
©1992 Digital Pictures, Inc. ©1993 SEGA

臨場感あふれる実写取り込み画像！
スリルとサスペンスの話題作！

5人の女の子が、湖畔の別荘で謎の事件に巻き込まれた。
君は別荘に仕掛けられた様々な罠を使い、
彼女達に迫る危険を防いでほしい。
まるでサスペンスシネマの中にいるような、
実写取り込み画像で展開するインタラクティブ・ストーリー。
海外で話題を呼んだ最新のCDゲーム。

セガジョイジョイテレフォン
新作ゲームソフトや楽しい情報を、
みんなにお知らせするセガからの
ホットラインだよ。

札幌 011-842-8181　東京 03-3743-8181　名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181　広島 082-292-8181　福岡 092-521-8181
※電話番号をよく確めて、正しくかけてください。　※仙台エリアもスタート予定。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

驚嘆のV.R.体験ゲーム。

ヴァーチャル・リアリティー

夢見館の物語

メガ-CD専用
ヴァーチャル・シネマソフト 夢見館の物語（ゆめみやかたのものがたり）
12月10日発売予定 7,800円
©1993 SEGA

光る蝶の魔力と共に現われる特殊CG画像の世界。

全編に漂う、幻想的な雰囲気。そして、
不気味で謎めいたたたずまいの洋館。
この館の中で何かが起きようとしている…。
謎を解く鍵は、画面とサウンドとあなたの
洞察力。夢見館で繰り広げられる
ファンタジック・アドベンチャーゲーム。

コンパクトになった
16-BIT
高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円

※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

メガドライブの
ニューハイパー
アタッチメント
MEGA-CD 2
メガ-CD2
好評発売中 29,800円

6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン
ビクター WONDERMEGA
RG-M2
好評発売中 59,800円
Victor JVC
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

※表示価格は消費税抜き標準小売価格です。

U.S.A.からソニックショック上陸！

SONIC SPINBALL

ソニック・スピンボール新発売

12月10日発売予定　6,800円

国際的人気者ソニック・ザ・ヘッジホッグの新作アクションが、エンタテインメント王国アメリカからやってきた。 世界最速のゲーム・ヒーロー、ソニックが画面狭しと大暴れ！ダッシュ、スピン、ドリフト、冴え渡るドライブ感覚。ソニックの魅力すべてにさらなる磨きをかけて満を持しての登場。音速時代に、退屈してるヒマなんかない！

高性能で低価格
メガドライブ2
MEGA DRIVE 2
12,800円

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所〒144東京都大田区東糀谷2-13-1お客様相談センター フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時(祝祭日除く)

一部広告において「コラムスⅢ」の価格が誤って6,000円と表示されましたが、6,800円が正しい価格ですので、お詫びし訂正いたします。

栄光の系譜、ファンタシースター・シリーズ
待望の公認アイテム、堂々勢揃い！

あの感動が、よりリアルに、より美しく甦る。大好評のオリジナルCD〈サウンドコレクションⅠ〉追加プレス決定に続き、
CD第2弾〈サウンドコレクションⅡ〉、描き下ろしイラストを含むカラーイラスト集〈完全保存版オールスター・レビュー〉、Tシャツ、テレカ、バンダナが登場。
ファン待望の「ファンタシースター」シリーズ、オリジナルアイテムがいよいよ勢揃いします！
公認アイテムは全て〈ロック座・セガ通販〉でしか買えない限定販売です。どうぞ、お早目にお申し込みください！

アルゴルの歴史を知る者たちへ。

illustration by Hitoshi Yoneda

商品番号 RS-1

大好評につき追加プレス決定!!

PHANTASY STAR COLLECTION
サウンドコレクションⅠ（CD2枚組）
〈ファンタシースターⅠ、Ⅱ、Ⅲ〉
●ファンタシースターⅠ、Ⅱ、Ⅲ全曲基盤録音及びリアレンジ12曲収録●定価3,700円（送料600円）

商品番号 RS-2

限定5,000枚

PHANTASY STAR COLLECTION
サウンドコレクションⅡ（CD）
〈ファンタシースター～The end of the millennium～〉
●全12曲（全曲リアレンジ収録）
●定価2,500円（送料600円）

商品番号 RS-3

限定5,000部

PHANTASY STAR COLLECTION
オリジナルイラスト集
〈完全保存版オールスター・レビュー〉
●書きおろしイラストあり ●A4版48ページ
●定価1,200円（送料600円）

商品番号 RS-4

PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ〈TシャツA〉
illustration by Hitoshi Yoneda
●定価2,300円（送料600円）

商品番号 RS-5

PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ〈TシャツB〉
illustration by Hitoshi Yoneda
●定価2,300円（送料600円）

商品番号 RS-6

PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ〈テレホンカード〉
●定価1,000円（送料600円）

商品番号 RS-7

PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ〈バンダナ〉
●2枚組
●定価1,500円（送料600円）

※商品は全て〈ロック座・セガ通販〉のみの限定通信販売です。店頭ではお買い求めになれません。※商品は限定販売となりますので、お早目にお申し込みください。※代金は（商品価格＋送料）となります。送料は商品1点に付き600円いただきます。

11.8月より受付開始 お申し込み▶

1.お電話の場合（締め切り／11月30日㈫電話受付まで）

☎03-3292-9711

（受付時間／月～金12：00～18：00／土・日・祭を除く）
代金はお届けの際、商品と引換にお支払いください。

2.郵便振替の場合（締め切り／11月30日㈫消印分まで）

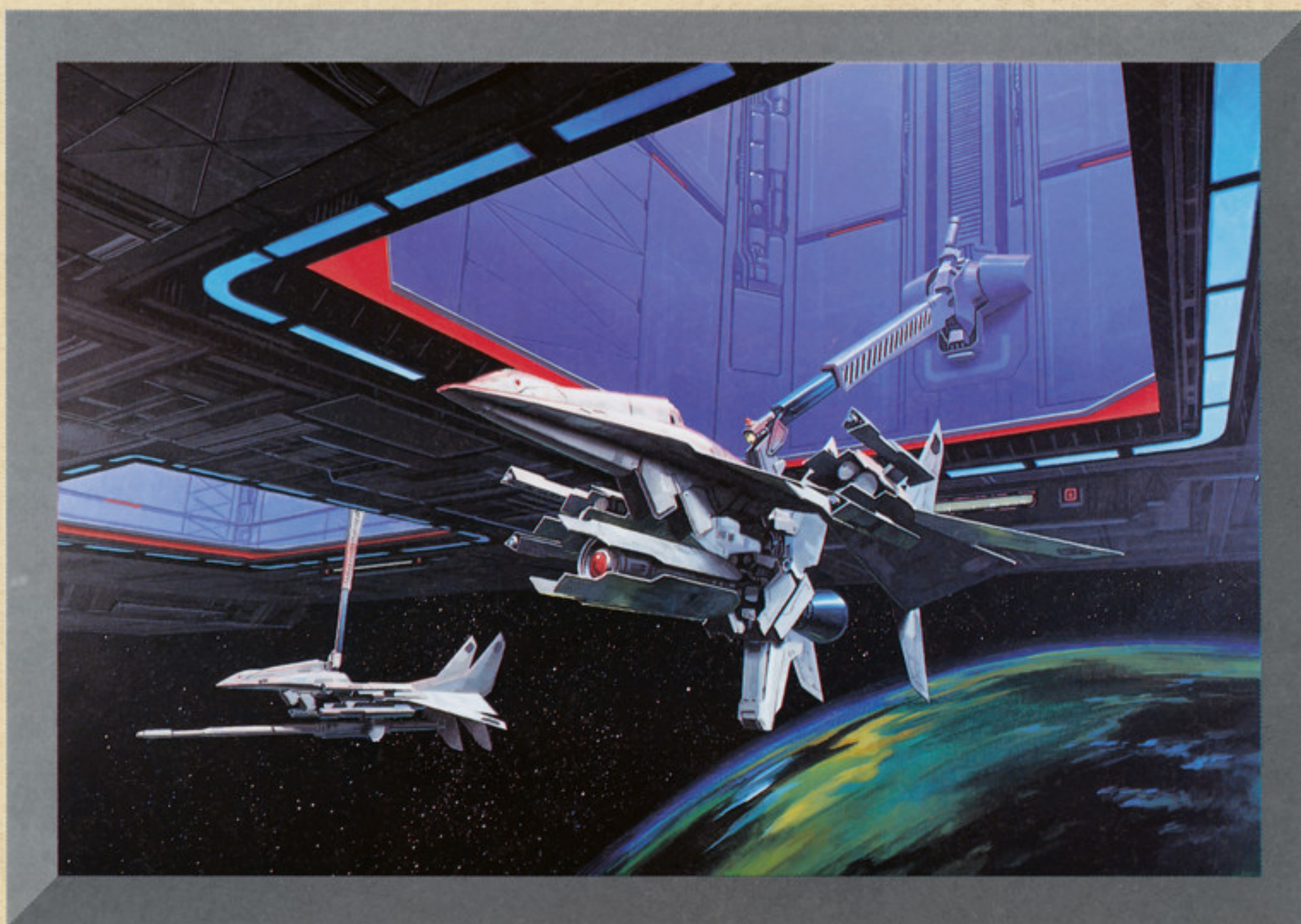
振替口座番号：東京7-144172
加入者名：㈱ロック座S係

※郵便局備え付けの振替用紙の表面所定欄に ⑴あなたの住所・氏名・年齢、裏面通信欄に ⑵商品番号 ⑶数量 ⑷あなたの電話番号 ⑸購読された雑誌名を記入し、上記宛先まで代金をお振り込みください。
※⑴の住所と氏名はカタカナでお書き下さい。

※商品は改良の為、予告なくデザインが変更になる場合がございます。あらかじめご了承ください。

〈注意〉●商品の返品はお受けできません ●未成年の方は保護者の承認（印鑑等）を得てからお申し込み下さい ●商品は12月15日迄にお届け致します ●不良品の場合は商品到着後1週間以内にお電話下さい

●お問い合わせ ロック座・セガ通販 0120-209701 〒101 東京都千代田区神田小川町2-1 株式会社 ロック座内

ROCK-ZA
SEGA

KONAMI

カメは、
熟成されたオリジ

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ／トーナメント ファイターズ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES® TOURNAMENT FIGHTERS™

今度のメガドラ版T.M.N.T.は、対戦型格闘ゲームだ。

なんと、格闘ステージは全くの**異次元世界**

エディット機能でキャラクターの性能を自分好みにチューンアップ。

インスタントリプレイ機能で自分の対戦ぶりをチェック。

12月3日発売予定
定価8,800円(税別)

1UP 029500 HI 067800 2UP 000000 LEONARDO TRICERATON

1UP 048100 HI 057300 2UP 000700 LEONARDO KRANG'S ANDROID

1UP 045000 HI 057300 2UP 027400 LEONARDO CASEY JONES

コナミ株式会社
本　　社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1　札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4　福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミの最新情報は
週刊テレホンサービス

噛むほど。

ナル版で、いよいよ登場。

MEGA DRIVE

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです

バンパイアキラー

VAMPIRE KILLER ™

ホラーアクションゲームの決定版

~ドラキュラシリーズ最高の緊迫感~

★2タイプの個性的なプレイヤーが独自の攻撃アイテムを持ち、アクション性もアップ。

★時代背景に伴って多彩な敵キャラも続々登場。

★戦闘シーンがドラキュラ城周辺から広がり、様々なステージ構成が楽しめる。

★新しいドラキュラサウンドには本物志向の擬音を追求。

来春
発売予定
定価 7,800円(税別)

インフォメーション
CD
11月3日発売

悪魔城ドラキュラX
定価3,600円(税込)
KICA7622~3

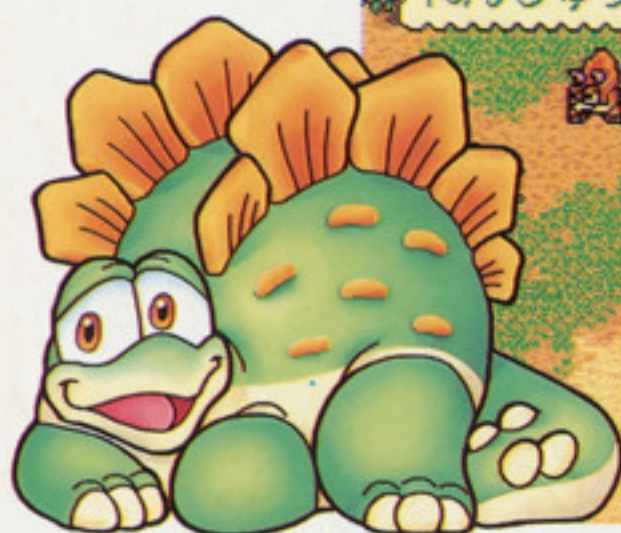
—2大ドラキュラ最新作!—

PCエンジン「悪魔城ドラキュラX」とメガドライブ「バンパイアキラー」のオリジナルサントラ全曲に加え、X68000「悪魔城ドラキュラ」のアレンジバージョンを含むドラキュラづくしの2枚組。

制作・発売元:コナミ株式会社
販売元:キングレコード株式会社

関東 東京 03(3436)2277　北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444　以上、全10局
関西 大阪 06(456)4578　東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977　開設しております。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)10:30~17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください

DATA WEST
visual conversation

時空を奏でる二つの旋律

熱い夏だった。
亡者さえも地獄の底から蘇りそうな、熱い夏だった。
降矢木の事務所を訪れた、ひとりの女。
女は微動だにせず、黙って俯いていた。
彼女はこの季節に喪服を纏い、数珠まで携えていた。
突如、女は言葉を絞りだす。
「私の、私の人形を守ってください!!」
彼女は言葉とともに、美しい市松人形の写真を差し出す。
それが、物語の始まりだった。

女の名は、影藤智名子。
高名な建築家、影藤秀郷の妻だった。
影藤智名子は奇談亭という、風変わりな名を与えられた屋敷に住んでいた。
彼女の話によると奇談亭に招待する人間たちの中にその犯人がいるという。
降矢木は、人形を守るという奇妙な依頼に
疑念を抱きながらも、奇談亭へ赴く。
真夏の夜に起こる奇怪な連続殺人。
市松人形に秘められた、悲しい謎とは…
禁じられた領域に踏み入れた、
降矢木の出会った真実とは…

12月10日発売予定
定価7,600円
(税別)

Orgel
PSYCHIC DETECTIVE SERIES vol.4

サイキックディテクティヴシリーズVOL.4　オルゴール

大好評DAPSの本領発揮!! ついにDAPSリプレイ装備!

DAPSによる連続動画が可能なのはもちろんのこと、今回はついにDAPSリプレイを搭載。一度ゲームを解き終えるとオープニングからエンディングまで、約50分間に渡ってストップする事なく連続再生します。MEGA-CDユーザーが今までに見た事のない本当のマルチメディア、本当の「CD-ROMならでは」を実現しました。

独特の世界観が好評のサイキックディテクティヴシリーズ第4弾!

独特の世界観が大好評の「AYA」に引き続き、主人公であるサイコアナリスト、降矢木和哉が活躍するサイキックディテクティヴシリーズ。シリーズ第4弾ですが、1話完結型なので「AYA」がなくてもプレイできます。

主人公のモノローグ以外の全セリフ完全PCM音声対応

「AYA」において、ユーザーの要望で1番多かった事項が「全てのセリフを喋ってほしい」でした。その意見を取り入れ、今回は主人公のモノローグ以外、全てのセリフを音声+文字対応にする事によって臨場感を味わえます。また、MEGA-CD用に一部ストーリーの手直し等を行う等、単なる移植ではありません。

ゲームシステムにはゲームシステム「バージョンim」を搭載

ゲームシステムは、先にも触れたように完全音声対応の為のシステムを搭載。プレイヤーの入力に対するリアクションが音声+文字、動画で返って来る、高インタラクティヴ性を実現しました。「i」はインタラクティヴ性の追求、「m」はMEGA-CD用のゲームシステムである事をあらわします。

DAPS
特許出願中

MEGA CD　メガ・CD専用

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社

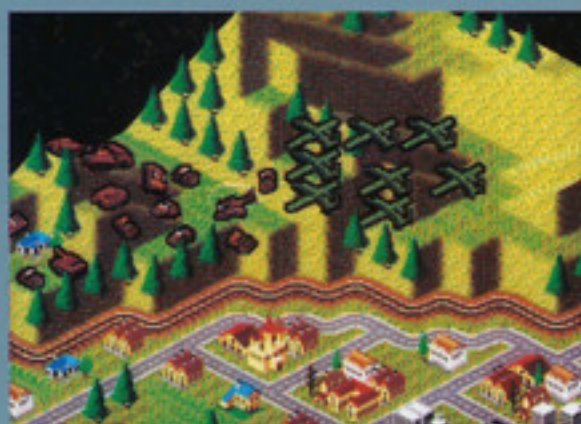
MEGA CD

今、地球が必要としているのは
たった一人の指導者なのだ。

政治、経済、外交。複雑に絡み合いもつれ合う地球バランス
第三次世界大戦勃発!?急を要する政情安定をあなたならどうする。

11・26
発売予定

ザ・サードワールドウォー
THE 3RD WORLD WAR

●他国の情報を早く知ることが勝利への第一歩

●戦闘はリアルタイプで戦術が勝敗を左右する

●政治的駆け引きが時には重要な要素となる

シミュレーションゲーム
メガCD対応ソフト
バックアップ対応 定価 ¥7,800（税別）

Micronet マイクロネット

株式会社マイクロネット 〒064 北海道札幌市中央区南10条西15丁目 ビッグビル3F Tel.011(561)1370

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE MEGADRIVE 編集部責任編集

初のメガドライブ、メガCDソフト完全カタログ登場!!

メガドライブ、MEGA-CD オール・ソフトカタログ

■予価950円■A5判■172ページ■オールカラー+2C　　12月上旬発売予定!

1988年10月にメガドライブが発売されてから5年。今年末までに発売されるメガドライブとメガソフトは、約380本にのぼります。しかし、これまでメガドライブとメガCDだけに特化した単行本はありませんでした。本書は、『BEEP!メガドライブ』本誌の編集ノウハウを生かし、単なるソフトの紹介にとどまらず、各ソフトのゲーム解説、評点、裏技などユーザーに役立つ情報を盛り込んだ、メガドライブ・メガCDソフトカタログの決定版です。

BEEP!メガドライブ本誌でメガドライブユーザーから高い評価を得ている“ドッグレース(編集部によるゲーム評点)”と“読者レース(読者投票によるゲーム評点)”のダブル評価も掲載！

★年末年始に発売予定の目玉ソフトをワンポイント·レビュー
★全ソフト対応の裏技を完全収録　★周辺機器ガイド
★ソフトメーカー·イエローページ　ソフトメーカーのユーザーサポート、お知らせテレフォンなどの電話番号も掲載

好評発売中! SOFTBANK MOOK

世界のAVシーンを変える

レーザーアクティブのすべて

■レーザーアクティブ研究会 編
■定価1,600円■A4変型判

レーザーディスクならではの美しい映像と音声に、対話性を結び付けるのを目的に開発された、LDのパイアニアが技術の粋を結集して贈る次世代AVマシン「レーザーアクティブ」。その新たなる可能性と魅力を、専用ソフトを中心に、余すところなく紹介する本格的専門ムックです。

CONTENTS

マルチメディア・パラダイス!
レーザーアクティブで広がる君のAVライフ

同時発売! 最新ソフト情報
ピラミッドパトロール／悪魔の審判／I WILL／クイズ エコノザウルス／ザ・グレート・ピラミッド

MAKING OF “I WILL”
LD-ROMはこうしてつくられる!

続々登場!! さらに強力な新タイトルたち
マンハッタン・レクイエム／エンジェルメイト／ヴァジュラ／HI-ROLLER BATTLE, and more!

インタビュー　マルチメディア・クリエイターが語る レーザーアクティブの可能性
伊藤博文／野中英紀／中野裕之／立花ハジメ／小野誠彦　　ほか

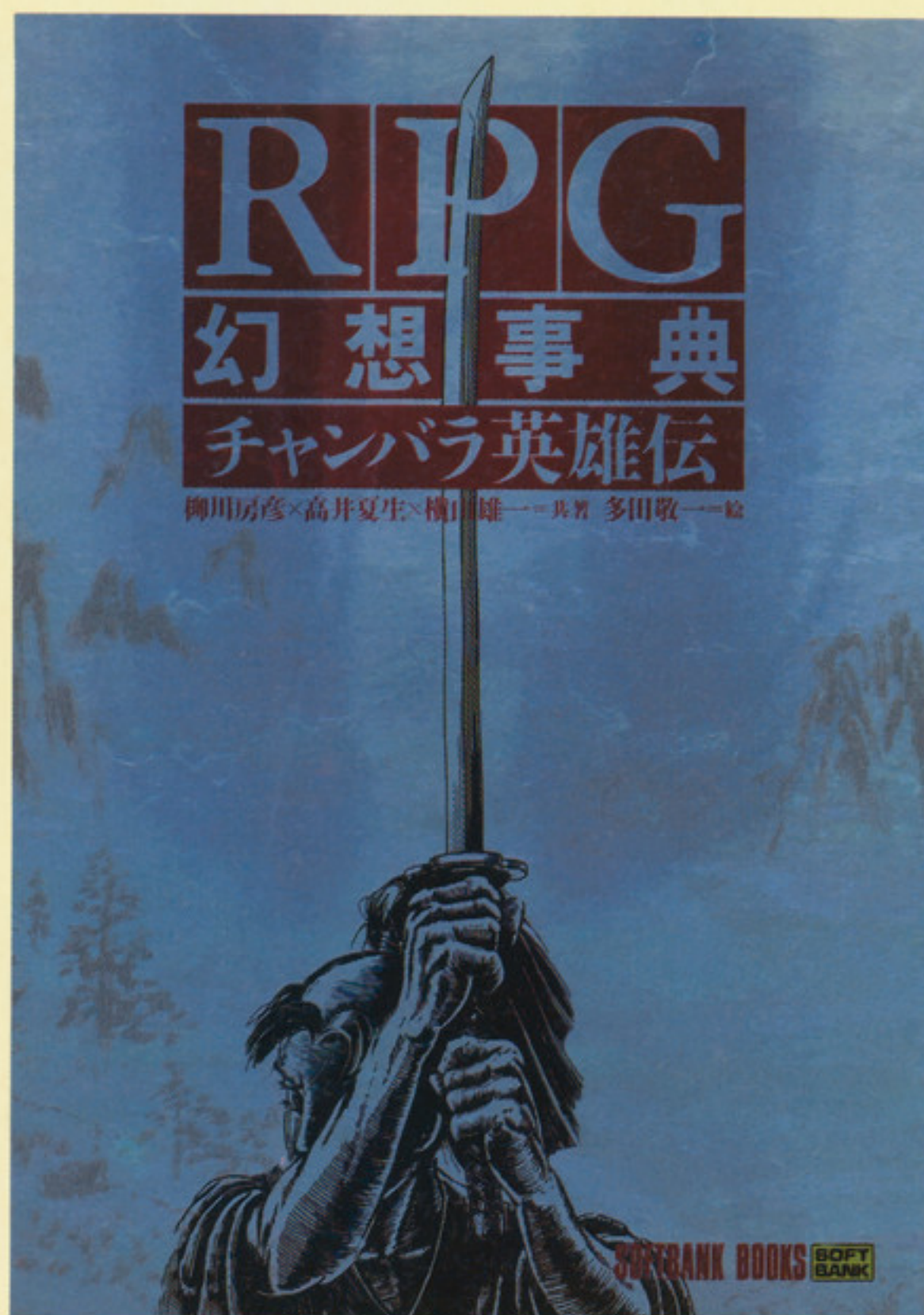
SOFT BANK ソフトバンク株式会社／出版事業部：販売局TEL03-5642-8100

◆定価はすべて税込です。
◆お近くの書店でご予約・お求めください。

待望の続編ついに登場!

RPG 幻想事典
チャンバラ英雄伝

柳川房彦・高井夏生・横山雄一 共著　多田敬一 絵
定価1,800円

RPG 幻想事典
チャンバラ英雄伝
柳川房彦×高井夏生×横山雄一＝共著 多田敬一＝絵
SOFTBANK BOOKS SOFT BANK

少年よ、刀をいだけ！

西洋のファンタジーと東洋のチャンバラ、両者の違いとはなにか。ここであえてチャンバラを勧めるぼくの意図とはなにか。
いま、「実像の面白さ」という言葉をつかった。
実像の面白さ！
ここがポイントだ。こいつの上に、嘘の面白さがのっかる。
ぼくたちは忍者の何を知っているだろうか。お姫様の何を知っているだろうか。
実像の面白さ、その上にのっかる嘘の面白さ。両輪がともなってこそ本当の楽しさがある。
そこで、チャンバラだ。　（まえがきより）

【内　容】

序　章　サムライ・ニッポン
チャンバラの世界の主人公である“武士”とはなにか？　その誕生から消滅までを歴史に沿ってわかりやすく解説。

第一章　サムライ・スピリッツ＜武士道＞＝日本刀
武士にとっての最重要グッズである“日本刀”。なかでもとりわけ有名な名剣、秘剣を取り上げ、エピソードを添えて紹介する。

第二章　剣法変遷史
日本刀の進化、変遷などと共に日本固有の文化として発展してきた“剣法”についての入門ガイド。

第三章　チャンバラ時代小説～史上最大(？)の十番勝負
著者お勧めの時代小説10点を取り上げ、その内容や作者などを紹介。

第四章　日本チャンバラ人物伝～実在編
チャンバラ・ワールドで活躍する歴史上の人物、約60人を紹介。

第五章　日本チャンバラ人物伝～架空編
時代小説、テレビなどでおなじみのチャンバラ・キャラクターたちを紹介。

好評発売中

RPG幻想事典
早川浩　著　　定価1,550円
RPGの源泉である神話や中世の物語にさかのぼったり、モンスターや武器・防具などの由来を紹介。

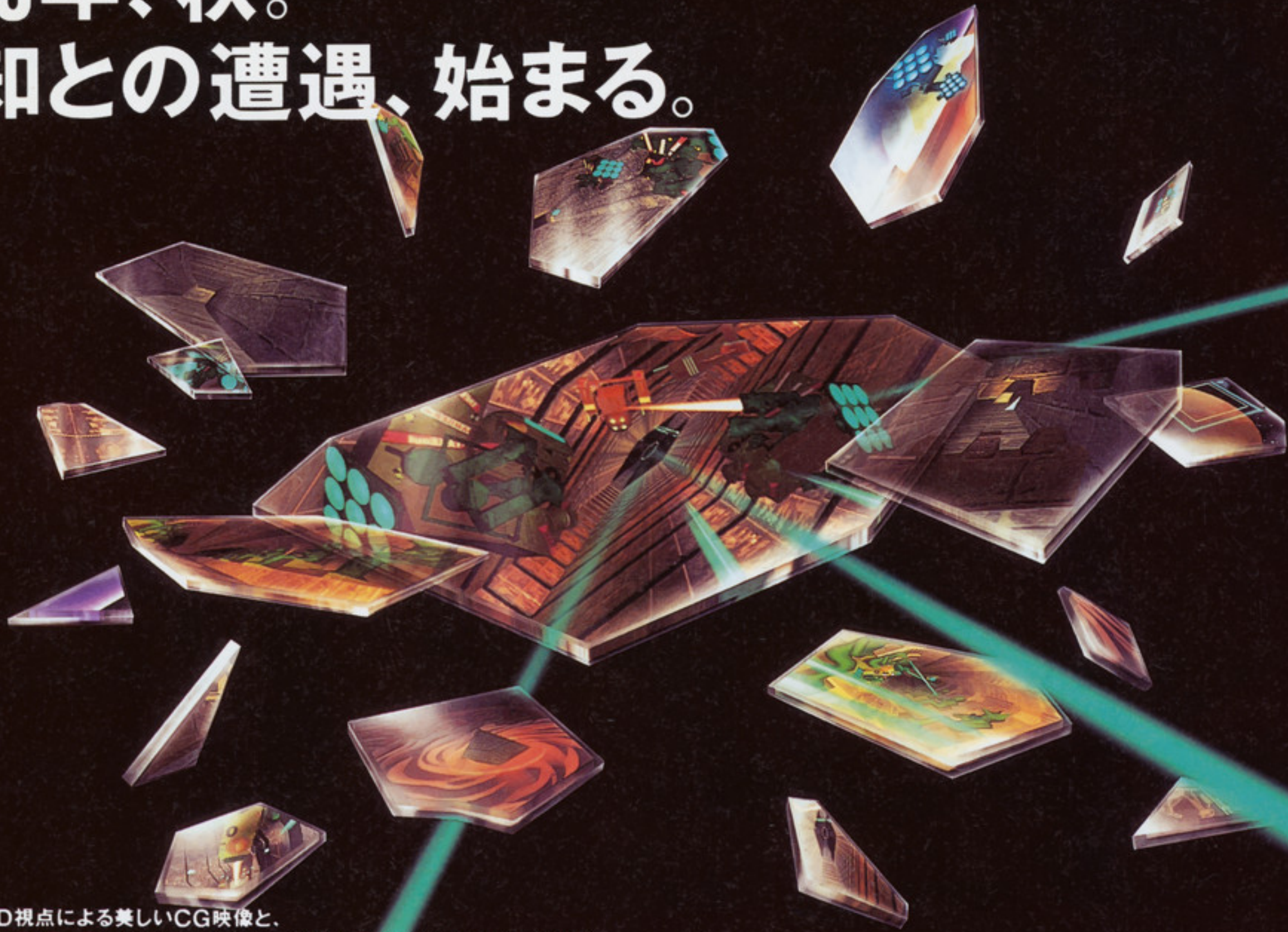
RPG幻想事典 日本編
飯島健男　監修　　定価1,860円
『記紀』に見る神の時代、幻想物語を動かすキャラクター、武器・防具など知りたいことを満載！

予告!
1月下旬発売予定！
RPG幻想事典　戦士編

■定価は税込　■お求め・ご予約はお近くの書店で

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社／出版事業部

PIONEER®

1993年、秋。
未知との遭遇、始まる。

3D視点による美しいCG映像と、
RSS(ローランド・サウンド・スペース)3次元立体サウンドが生み出す、
迫真のバーチャル・シューティングゲーム「ピラミッドパトロール」誕生。
9,800円(税抜)PEASJ5001 発売元：㈱タイトー ©1993 TAITO CORP. CLD-A100とPAC-S1との組み合わせてお楽しみください。

リアル映像&ライブ・サウンド、そしてインタラクティブ性。いまだ体験したことのない感動と興奮が、ここにあります。

ハイクオリティな映像と迫力あふれるサウンドを、ゲームや映画、図鑑などにおいて、自在に操れる。それが、レーザーアクティブ。レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMのインタラクティブ性が融合した先進のメディアです。人間の感性や情感にダイレクトに訴えてくる美しさと臨場感。レーザーアクティブは、あなたのエンターテインメントの領域を一気に広げていきます。

[レーザーアクティブ・ソフト、続々発売中 各9,800円(税抜)] S 主人公はあなた。あなただけのストーリーが楽しめる、インタラクティブ・ムービー「I WILL」 S 調べたい時代や場所に入り込んだように検索できる動画図鑑。エレクトロニック・パブリッシング「ザ・グレート・ピラミッド」 N デーモン小暮が深層心理を暴き立てる、インタラクティブ・パーティゲーム「悪魔の審判」 N 環境問題をクイズを通して理解する、インタラクティブ・クイズゲーム「クイズ エコノザウルス」 S はCLD-A100+PAC-S1、N はCLD-A100+PAC-N1でお楽しみいただけます。

LA、LD、CD、MEGA-CD、CD・ROM²など多彩なソフトが楽しめる。これは、アミューズメントを満載したマルチメディアです。

レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、下記のさまざまなソフトを楽しめます。また、カラオケパック〈別売：PAC-K1標準価格20,000円(税別)〉を挿入すれば、マイクを接続してレーザーカラオケを、もちろん本体だけでもコンパチブルプレーヤーとして、LD、CDを再生できます。
※CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけないものがあります。

MEGA LD
レーザーアクティブ
MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)
再生可能なソフト/LaserActive MEGA-LD(30cm、20cm)、MEGA-CD、メガドライブ用ROMカートリッジ

LD ROM²
レーザーアクティブ
LD・ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)
再生可能なソフト/LaserActive LD・ROM²(30cm、20cm)、CD・ROM²、Super CD・ROM²、PCエンジン用ROMカード

レーザーアクティブ対応CLDプレーヤー **CLD-A100** リモコン付属 NEW 標準価格89,800円(税別)
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)
5Disc Compatible

パイオニア レーザーアクティブ、新登場。

LaserActive™

未知との遭遇は、カタログから始まる。 パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：BEEP! MEGADRIVE LA-11係へ。

LASER DISC 時代は、レーザーディスク。このマークは、レーザーディスクの統一マークです。 LASER DISC COMPACT disc DIGITAL AUDIO SR

●SR マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。
●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。
パイオニア株式会社

CONTENTS

綴じ込み付録
SPECIAL
ファンタシースター
〜千年紀の終りに〜

モタビア・アカデミーの学長に あられては ご機嫌うるわしゅう…

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA

ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE / MEGA-CD / GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月はメガドラ史上最強と言われたソフト群が発売されて、大賑わいのランキングとなったメガドライブ。買いたいソフトが多すぎて、お小遣いが足りないなんて人も多かったようだけど、やっぱりいいソフトが多いとうれしいよね。次は年末かな？

1位 NEW SOFT ストリートファイターIIダッシュプラス
カプコン／'93年9月28日発売／9,800円／ACT／24M

4330 POINTS

なんだかんだと言われつつやはり1位を制した「ストII」。声は少々ナニだけど団体戦はいいよ。

2位 NEW SOFT シャイニング・フォースII
セガ／'93年10月1日発売／8,800円／RPG／16M+B・2

3148 POINTS

特別に集計期間を1日延ばした結果、見事2位にランクイン。さらに奥が深くなってるぞ。

3位 NEW SOFT ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
セガ／'93年9月23日発売／8,800円／ACT／CD

2034 POINTS

カッコイイCMも効を奏し、着実に売れた感じの「ソニックCD」。音楽のノリは最高だよ。

4位 NEW SOFT ガンスターヒーローズ
セガ／'93年9月10日発売／6,800円／ACT／8M

1337 POINTS

初期出荷が少なく初日完売店続出。見つけたら買い。

5位 前回3位 ぷよぷよ
セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M

1021 POINTS

話題作が出ても変わりなく売れてるぞ。2ももうすぐ。

6位 前回9位 シャイニング・フォース外伝II〜邪神の覚醒〜
セガ／'93年6月25日発売／5,500円／RPG／4M+B・3

639 POINTS

シリーズ全体で売れてる1本。お楽しみも多いぞ。

7位 前回7位 ぷよぷよ
セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)

531 POINTS

「なぞぷよ」のオマケがうれしいお得品。まずコレから？

8位 NEW SOFT サンダーホーク
ビクターエンターテインメント／'93年9月17日発売／7,800円／SHT／CD

490 POINTS

見れば驚くリアルなヘリファイト。BGMもノリノリ！

9位 NEW SOFT ウイニングポスト
光栄／'93年9月17日発売／9,800円／SLG／CD

417 POINTS

価格がうれしいメガドラ初の馬ゲーム。親心がわかる？

10位 NEW SOFT ガントレット
テンゲン／'93年9月17日発売／7,800円／A・RPG／8M

348 POINTS

往年のファン感涙の完成度が◎。モードも多彩だぞ。

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	前回1位	シルフィード ゲームアーツ／'93年7月30日発売／8,800円／SHT／CD	341 POINTS
12位	前回6位	Jリーグプロストライカー セガ／'93年6月18日発売／8,800円／SPT／8M+B・1	328 POINTS
13位	前回12位	シャイニング・フォース外伝(名作コレクション) セガ／'93年7月23日発売／5,500円／RPG／4M+B・3	247 POINTS
14位	NEW SOFT	GGアレスタII セガ／'93年10月1日発売／3,800円／SHT／2M	206 POINTS
15位	NEW SOFT	モンキー・アイランド ビクターエンタテインメント／'93年9月23日発売／8,800円／ADV／CD	199 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は9月1日〜10月1日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

ゲーセンでは話題の格闘ゲームの最新作がお目見えして、大好評稼働中みたいだけど、中でも「スーパーストII」のトーナメントモードの席替え風景は、妙な連帯感が感じられて面白いね。年末登場予定の「バーチャファイター」も今から楽しみだぞ。

1 スーパーストリートファイターII

4人の新キャラに加え各所で変更点も続々。早くも大人気。

2 餓狼伝説SPECIAL

NEW FACE!

なんと15人のキャラが使える最強版登場。新技も満載だぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	スーパーストリートファイターII	カプコン
2	—	餓狼伝説SPECIAL	SNK
3	—	F1スーパーラップ	セガ
4	3	エアーコンバット	ナムコ
5	2	サムライスピリッツ	SNK

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA 移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME PC GAME OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

先月は新ハード発表で、移植決定のソフトもちょっと影が薄くなってしまった感じがするね。とりあえず今月は先月話の出てた「アウトランナーズ」のメガドラ移植が正式に決まったから、まずは安心してほしいな。新ハードともども期待は高まるね？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	137
2	1	餓狼伝説2	SNK NEO・GEO	74
3	5	ワールドヒーローズ2	ADK NEO・GEO	38
4	—	スーパーストリートファイターII	カプコン VG	37
5	4	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	35
6	7	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	33
7	6	天地を喰らうII	カプコン VG	25
8	13	プリンセスメーカーII	ガイナックス パソコン	23
9	8	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	22
10	19	マッスルボマー	カプコン VG	21
11	9	ウルフファング	データイースト VG	20
12	—	スタークルーザーII	アルシスソフト パソコン	19
13	12	スナッチャー	コナミ パソコン他	18
14	11	ダークエッジ	セガ VG	17
15	10	キャプテンコマンドー	カプコン VG	16
16	20	ゼクセクス	コナミ VG	14
17	14	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	13
18	—	サイレントメビウス	ガイナックス パソコン	12
19	18	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	11
20	—	バーチャファイター	セガ VG	10

祝 アウトランナーズ

人気稼働中の通信対戦レースがメガドラで。来月画面公開か？

1 サムライスピリッツ

在庫薄も手伝って移植希望もウナギ登り。新機種にどう？

※「アウトランナーズ」の画面はアーケード版のものです。

USER DATA 待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

年末商戦に向けてみんなの関心も話題作に集中してきてると思うけど、いまいち大作に欠ける感じがするのは気のせいかな？ランキングのほうもそれぞれ浮き沈みが激しいようだから、今後の新作情報も見逃せないね。さらなる話題作は出るかな？

1位 前回1位 バーチャレーシング

セガ／3月発売予定／価格未定／RAC／16M＋DSP

303 POINTS

スピード感も抜群!!
開発は年内いっぱいかかるそうだけど、とにかく発売が待たれる「V.R.」。今月は2Pモードの情報も入ってるぞ。期待大。

2位 前回2位 ファンタシースター～千年紀の終りに～

セガ／12月17日発売予定／8,800円／RPG／24M＋B・3

263 POINTS

製品版も完成！
ついに制作も完了し、後は発売を待つばかりの「PS」。今作はすべてがスッキリ解明するそうだから、ファンは必見だぞ。

3位 前回11位 ラングリッサー2

メサイヤ／発売日未定／価格未定／SLG

126 POINTS

人気SLGの続編登場！
来年の夏に向けて（？）着々と開発進行中の「ラング2」。新たな主人公がどう活躍するか、今から楽しみな1作だね。

※上のデータのポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ／発売日未定	125
5	—	うる星やつら	ゲームアーツ／発売日未定	118
6	12	真・女神転生	シムス／12月予定	117
7	6	ベアナックルIII	セガ／3月予定	111
8	4	ぽっぷるメイル	セガ／発売日未定	96
9	13	パノラマコットン	サクセス／発売日未定	95
10	3	夢見館の物語	セガ／12月10日	92
11	10	サージングオーラ	セガ／発売日未定	78
12	14	イース・マスク・オブ・ザ・サン(イースIV)	セガ／発売日未定	72
13	7	ロードス島戦記	セガ／発売日未定	70
14	—	アラジン	セガ／11月12日	61
15	9	幽☆遊☆白書外伝	セガ／1月予定	58

CHECK!

5 うる星やつら

「ゆみみ」に続くADV登場。あの熱狂は残るか？

14 アラジン

とにかく動きが素晴らしく必見のデキ。演出も凝ってるぞ。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

先月は本数がちょっと少なめだったけど、今月は年末を前に発売ソフトがドっと登場してきたね。ラインナップがちょっと地味めの、感じがしないではないが、あの「ダークウィザード」が密かに登場するのはちょっと気になるかも……。よ〜く選んで購入したいね。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠 11月12日発売 アラジン

セガ／7,800円／ACT／16M
コンティニュー制／1人プレイのみ

全世界で大ヒットしたディズニーの同名映画をセガ・オブ・アメリカとヴァージンゲームスが見事ゲーム化。おなじみのキャラも総出演。全11面。

平均オッズ 8.0

2枠 11月19日発売 フリントストーン

タイトー／3,880円／ACT／4M
コンティニュー制／1人プレイのみ

アメリカの同名アニメを題材にしたアクションゲームが急きょ登場。自称冒険王のフレッドが、家族や仲間の頼まれごとのために大冒険する。

平均オッズ 5.75

Game Beginner Girl 青山ようこ

素晴らしい環境で、レーザーアクティブのソフトを観賞する機会がありました。部屋を暗くして、音楽と映像に集中するのが、ポイントとか。本当に、簡単に映像の世界に入り込んでしまいました。ビックリ！

アラジン：さすがディズニー、グラフィックは非のうちどころナシです。プレイ中も、ついついアラジンの優雅な動きや細かい仕草に見とれてしまいました。難易度は高めですが、ホントに細かいところまで凝っているから、見てるだけでも飽きませんね。映画のファンは必見よ。 **9**

フリントストーン：硬派なゲームの多いメガドラにこういうユニークなキャラものが増えるのはウレシイな。キャラの動きも愛敬があって楽しいし、物につかまってよじ登るという独特の操作も意外といい感じです。ほのぼの気分に見えてじつは結構シビアだけど、なかなか楽しめますよ。 **7**

Foreign Game User OL-X光治

原稿を書いている今から約1週間後、私は鈴鹿へと旅に出るのだ。もうチャンピオンは決まっちゃってるのがナンだけど、ハッキネンはどうとか、日本勢のガンバリとか、見どころはあるので楽しみ。

アラジン：ディズニー映画らしい動きを、これ以上ないってくらい再現しているのが、とにかくすごいね。敵キャラも表情が豊かで、イヤミじゃないし、海外ゲームらしい不条理さもそれほどない。シビアで正統派的な攻略が必要なのは辛抱がいるが、絵の素晴らしさで相殺かな。 **8**

フリントストーン：今時珍しいマリオタイプのアクションだが、内容はNES版とあまり変わらない感じ。ほのぼのレ○クなアメコミキャラは、いまいちツカミが悪いと思うけど、値段がGGソフト並みに安いのはいいかも。でも、意味のないタメ打ちと超陰険なトラップはどうかと思うよ。 **5**

Game Mania Group ハイローラーズ

パンクを身上とするこの俺だが、最近はヒップポップも聴くようになった。訳はDJドッグホリデーの新宿ミロスガレージ火曜。というより、来ればわかる。スチャダラパーもいるぜ。（渋谷）

アラジン：くねくね動くキャラにまずはビックリ。この動きのスゴさは、実際に見ないとわからんぜ。また映画同様ハラハラさせる後半の展開も良い。ゲーム自体は普通のアクションなのだが、キャラの動きや演出でこれだけ面白くなる見本だな。やり込みたくなる1本だ。（作） **7**

フリントストーン：雰囲気からして簡単なゲームと思いきや、1面から結構本気な攻撃をしてきやがる。とりあえず操作感は普通だが、面構成が不条理でいらつくトラップが多いのは困るぜ。キャラにあまりなじみがないだけに、ちとツライものはあるけど、笑えるヤツは笑えるぞ。（作） **5**

General Game User ジャムおじさん

非常に実りの多かったこの1年も、新ハードの激動とともにいよいよ年の瀬が近づいてきた感じだね。おじさんとしては今後もみんなの役に立てるよう頑張りたいな。忙しさに負けないで、ゲームも遊ぶぞぉ。

アラジン：最初は意外と長い剣の当たり判定や、ふわふわした動きに戸惑わされるが、まさにディズニーという動きは絶品のひとこと。全体的な雰囲気は、日本的なアクションに仕上げられているスーファミ版よりも忠実だが、ゲームとしての面白みはイマイチかも。音楽は○。 **8**

フリントストーン：山あり、海あり、砂漠ありと多彩な冒険が楽しめる…、というのは外見だけで、実際は何度も死んで何度も覚え直す必要があるゲームだ。昔流行ったコミックものだけに、走る自走自動車（笑）や恐竜列車など変な場面も多いけど、いまさらなんでという気もするなあ。 **6**

3枠 スペース・ファンキーB.O.B

11月19日発売

EAビクター/8,900円/ACT/8M

パスワード制/1人プレイのみ

宇宙ドライブ中に謎の惑星に墜落したヘンテコなロボット生命体B.O.B.が、惑星脱出を目指す。最大6種の武器とアイテムを駆使せよ。全50面。

平均オッズ 5.25

ゲーム自体はごく一般的なアクションなのだけれど、トボけた感じの主人公がいいですね。姿形が「トホホ…」てな感じで、動きにちょっとクセがあるけど、慣れてしまえば大丈夫。「この情けないヤツをなんとかしてやろう」っていう気になります。パスワードも○。 **6**

なんだろね、これは。すごく古い海外アクションといった感じだ。このサビれた雰囲気とアメコミっぽいキャラデザインは、懐かしさをかきたてるなぁ。ゲーム自体は言ってみれば〝出口探し〟で、理不尽さもあまりないけれど、敵の配置や表示範囲の狭さは、大味で雑。 **5**

きわめてバカオモ的なゲームだ。別に何があるってワケじゃないし、大味なのも否めないが、個人的には好みだな。なんといってもあらゆる面でバカに徹してるのがいい。でもシラケをさそうようなナンセンスさは、なんとかしてほしかったぜ。バ○ゲー愛好家に。(作) **5**

動きや設定、セリフがとにかくバカバカしいうえに、やられ方やクリア後のポーズも陽気でふざけてるときてる。でも腹を抱えて笑えるゲームかというと、そうでもないんだよね。なんか淡々と進んで、変なロボットのギャグにつき合わされてる感じ。ハマりもあるし。 **5**

4枠 キング・オブ・ザ・モンスターズ®

11月26日発売

セガ/6,800円/ACT/8M

コンティニュー制/2人対戦プレイあり

NEO･GEO初期の格闘ゲームの移植。日本の都市を舞台にビートル・マニア、アストロ・ガイ、ジオン、ロッキーの4体が街を破壊しつつ対決!

平均オッズ 6.25

NEO･GEO版と比べると、キャラが減ってしまったのはなんとも悲しい。でも街を容赦なく破壊しまくれるのは気持ちイイですね。なんで怪獣でプロレスしなきゃいけないんだろう～と思いつつ、結局楽しんでしまうゲームです。普通の格闘モノに飽きた人にオススメ。 **7**

スーファミ版では今度〝2〟が発売されるという話。ワンテンポ遅れた感はあるけど、デキはまあまあだ。でもキャラの数や粗いグラフィックなど、基本的な欠点がスーファミ版と同じままなのは残念。アイデア的には面白いが、安っぽい点が目立つのはどうもね。 **6**

2P協力もないし、キャラも少なくてすぐ飽きる。それでも俺は好きだぜ。操作や動きは大味だが、怪獣なんだから当り前だ。やっぱ金閣寺や東京タワーなど、都市を破壊する快感はヤミツキもんだぜ。技も出しやすいから初心者もOKだ。好きなヤツなら。(作) **6**

なんでいまさらという気もしなくはないが、NEO・GEOで登場した頃は、それなりに楽しめたのは確か。でも、メガドラ版はスケールダウンした点ばかりが目について、展開もタラタラした感じになりがちだ。後発なんだから、もう少しなんとかしてほしかったなあ。 **5**

5枠 テクモスーパーボウル

11月26日発売

テクモ/8,900円/SPT/8M

バックアップ(1)/2人対戦プレイあり

ファミコンで人気の同名ゲームがメガドラにも移植。'93年度のNFL全28チームの公認データを使用。攻撃パターンは65。コーチモードあり。

平均オッズ 8.0

操作性の良さやスピード感は、さすがテクモさん。これだけでも好きな人にはオススメです。ナイスプレイ時のビジュアルもゲームを盛り上げてくれるし、他のアメフトゲームみたいにフォーメーションにあんまり頭を使わなくていいのもうれしいな。初心者もOK。 **7**

久しぶりに、遊べるスポーツゲームが登場した感じだ。同社の「キャプテン翼」同様、ゲーム部品はもとより、随所に挿入されてるデモシーンが、じつにテンポよく計算されているのが良い。操作も単純でわかりやすいし、モードも多彩ときてる。いいよこれは。 **8**

俺が個人的に待っていたゲームがコレだ。見ためはリアル指向でもないし、ゲーム画面も豆みたいな選手がウロウロするだけなのだが、その1人1人がほとんど実名ってのはやっぱうれしいぜ。内容はFC版よりパワーアップしてるし、アメフトファンなら買いだ。(作) **9**

全選手の実名詳細データから、体調、天候まで、とにかくデータがしっかりしてるのがスゴイね。フォーメーションも、使いこなすというより単に敵の出方を読むのがメインになってるのは◎。版権上モンタナなど一部の選手名がないのは残念だが完成度の高い1本だ。 **8**

6枠 MiG-29

11月26日発売

テンゲン/7,800円/SHT/8M

パスワード制/1人プレイのみ

旧ソ連の戦闘機MIG-29をシミュレートしたAMIGA版の移植作。5つのミッションを舞台に作戦を遂行する。視点切り替えあり。6B対応。

平均オッズ 5.75

飛行機操縦モノは、操作に慣れるまでが大変だけど、このソフトは離陸から車輪収納まであって、かなりやることが本格派ですね。演出がちょっと寂しいのは残念だけど、フライトものの入門用にはいいかも? でも、パスワードがロシア文字なのはちょっと……。 **6**

パソコンタイプの本格派。この手のゲームは、細かな操作手順を覚えるのが苦痛なんだけど、トレーニングモードがあるのでまずは安心。だが、スピード感とグラフィックのクオリティは、一昔前って感じだ。特に空中戦の退屈さはどうもね。もう少しハデさがあれば。 **6**

今まで数々のポリゴンものを遊んできたが、これはちょいと本格的すぎなような気がする。リアルと言えば聞こえはいいが、戦闘機の予備知識がないと遊べないのはやっぱ困るぜ。簡単といえば簡単だが、そこまでやり込む前にお手上げだ。完全にマニア向けか!?(作) **6**

このテのものとしてはEAの「F22」があるけど、あれと比べると、かなり地味でゲームも雑な感じがするね。操作手順や視点切り替えなどやれることは本格的なのだが、何をするにもいちいちメニューを開かないとならないので緊迫感に乏しい。戦略性もイマイチ。 **5**

7枠 ダイナブラザーズ2

11月26日発売

CRI／8,800円／SLG／16M

パスワード制／2人対戦プレイあり

前作から数年、ジュラ星に取り残されたハカセが再び戦いを挑んでくる恐竜生態シミュレーション。モードは4つ。天災コマンドも増えて登場。

平均オッズ 8.0

やっぱりキャラがカワイイのがいいですよね。シナリオもよく練れているし、やることも雨降らしと卵を産むぐらいと、ルールが簡単なのはウレシイな。初心者からマニアまで何回でも楽しめるゲームに仕上がってます。前作をやっていなくても全然大丈夫。対戦も〇。 **9**

自軍を育てて敵と対抗するというのは「ポピュラス」に近いけど、恐竜を育てるのがなかなか楽しいのがミソだ。練習モードが早送りできなかったり、コツもあまり教えてもらえないのはちと不親切だが、モードが多彩なのは良い。ところで香山リカはどうなったの？ **7**

前作はいろんな点で不満があったが、今回はちゃんと改善されてるのがよろしい。特に、ストーリーモードのシナリオが凝ってて、2回は感動の嵐で泣けるぜ。モードも多いし結構長く遊べる1本だよな。でもよ、やっぱりキャラの魅力につきるぜ。たまんねー！（作） **8**

前作は、ただ黙々と作業をこなしてた感じがして、単なる恐竜SLGの印象が強かったけど、今回はストーリーがついたおかげで、だいぶ奥深さがついたね。でも後半になるにつれて、パズルっぽくなってシビアになるのは少々残念。駆け引きを楽しみたい人にいいよ。 **8**

8枠 T.M.N.T. トーナメントファイターズ

12月3日発売

コナミ／8,800円／ACT／16M

コンティニュー制／2人対戦プレイあり

あのT.M.N.T.が格闘ゲームになって登場。スプリンターをさらったクローン達に対抗すべく4人の仲間も結集。全8面＋α。リプレイ機能つき。

平均オッズ 6.0

技の種類は結構多いし、動きもなかなか。格闘モノ好きなら、それなりに遊べる1本ですね。ただ、このテのゲームはキャラに感情移入できるかも重要な要素と言えるけど、カメさんは区別がつきにくいし、他のキャラの個性もイマイチ。全体的に地味なのが残念だな。 **7**

いまだに人気の衰えない対戦格闘ゲーム。亀達も格闘に挑戦、ってなことなんだろうけど、内容がオーソドックスすぎる。どうもオリジナリティがないんだよね。しかしさすがはコナミ、効果音はしかっりしててカッコいい。でも、このテのゲームも飽き気味かな。 **6**

亀で「ストII」ができたらいいなぁ〜、と日頃思っている貴方にオススメの1本。それ以外の貴兄にはどうだろうか。一応、コナミで動きはいいし、挑発もある。しかし、どうしてもいまさら感は拭えない。カワーバンガーの意味を知っている人なら買ってもよし。（渋） **5**

同日発売のスーファミ版とは、キャラや舞台がだいぶ違っててほとんど別物のゲームになってるけど、とりあえずメガドラ版は無難にまとまってるって感じだね。キャラの強さにバラツキが大きく、COMが強すぎるのも気になるところ。声も、もう少しクリアならね。 **6**

9枠 リーサルエンフォーサーズ

12月10日発売

コナミ／9,800円／SHT／16M

コンティニュー制／2人同時プレイあり

MEGA-CDでも出た人気のガンシューティングがメガドラにも登場。デジタイズ画面と独特の6連装銃システムも健在。こちらも銃同梱。

平均オッズ 6.75

カセット版もしっかりリボルバーがついてくるので、まずはひと安心（笑）。ただ、このリボルバー、カワユすぎのがイマイチ。ゲームそのものは、ゲーセンのものと比べると、ムムム……だけど、CD版には劣らないデキだと思います。2人で遊べば盛り上がるよ。 **7**

すでに発売されているCD版とどう違うのか、比較してみたくなるだろうけど、それは無意味。だってほとんど同じなんだもん。面白さも欠点もあまり変らないで評価もCD版と同じってことで。音楽が内臓音源なのがさびしいが、非CDユーザーにはうれしい移植だろう。 **6**

CD版の評価がイマイチだったようだが、俺は7点つけさせてもらう。だが、それには条件がある。34型以上の大画面モニターでプレイすることだ。せこい画面でやるなら、やはりゲーセンでプレイすべきだろう。動きだけはスーファミ版よりもいいのは良い。（渋） **7**

CD版に続いてカセット版も出してくれるのはユーザーにとってはうれしいところだけど、とりあえず内容も同じだし、2人で遊ばないとイマイチ楽しくないのも同じ。でもCD版と違って読み込みがないのは、快適でいいね。リロードの戦略性も堪能できるぞ。 **7**

10枠 ナイトトラップ

11月19日発売

セガ／8,800円／VRC／CD

1人プレイのみ

リアルな取り込み動画で展開するMEGA-CDならではのバーチャルシネマが登場。湖畔で頻発する失踪事件をトラップを駆使して解決せよ。

平均オッズ 7.0

一目見て、まさしくアメリカのTVドラマの世界に入ったような映像にビックリ！ ゲームはかなりシビアなんだけど、これだけビジュアルがいいと退屈しませんね。MEGA-CDの性能を堪能できるゲームがほしい！というアナタに、ぜひプレイしてほしいなぁ。 **8**

ビジュアルはすごいし、日本語化の努力も買う。でもクリアしようとするほど楽しくなくなるのは、どうにも納得いかない。結局〇分〇秒にどのモニターを見て、トラップを掛けるという作業の連続で、自由度がすごく低いのだ。せっかくの2枚組も、これでは……。 **6**

8フロアで同時進行する場面を好きに切り替えながら進めるというアイデアは非常に新鮮で良い。だが、実際はイベント時間を正確に覚えないとゲームは進まないし、ゲーム本位で進めると今度は物語が把握できない。クリア後の全編リプレイ機能でもあれば。（ロ） **6**

残酷シーンや下着姿の女性が頻繁に登場することで、海外で話題をまいた作品だけど、まずは着想の良さと他の家庭用機では見れない技術力を評価したい。クリアするには何度も隊長の非常な言葉を聞くことになるだろうが、その分長く楽しめる。じっくりやれる人に。 **8**

11枠 11月26日発売 マイト・アンド・マジックIII

CRI／6,800円／RPG／CD
バックアップ（1）／1人プレイのみ

世界的にも有名な3DRPGの名作がMEGA-CDに登場。街、洞窟、城など64エリアにわたるTerraの島々を舞台に冒険が始まる。マウス対応。

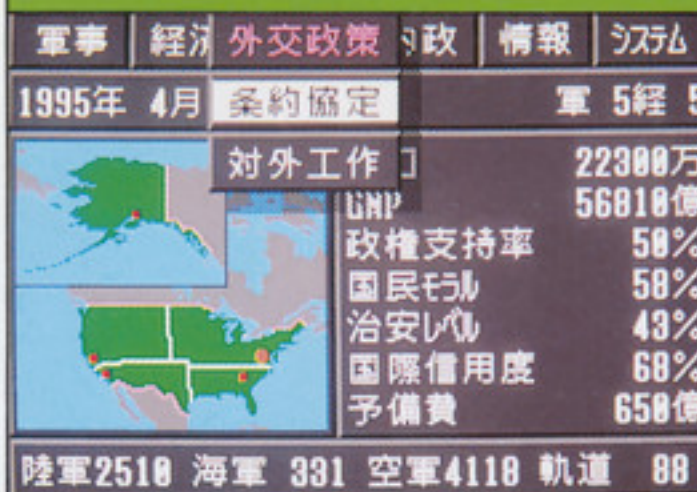
平均オッズ 5.5

パソコン版の壮大な雰囲気がよくでていますね。このタイプのRPGは、短調で地味っぽくなりがちだけど、コツコツ進めればいつのまにかハマってしまうんですよね。3Dといっても、オートマッピングしてくれるのでその点は快適。でも操作反応が遅いのは残念かな。 **6**

海外では有名なM＆Mシリーズも、日本での人気はそれほどでもないようだ。まずグラフィックが日本向けじゃない気がするし、絵的な移植もずいぶん粗い感じ。攻略本がほしいくらい難しい謎解きが多いので初心者にはあまりオススメできないしね。ファン向けかな。 **6**

歴史あるM＆Mシリーズの流れを受け継いだ正統派RPGなのだが、逆に言えばゲームシステムがかなり古臭いのも確か。ゲームを進めるうえでのヒントも少ないので、解くにはかなりの覚悟が必要だ。ボリューム自体はあるので、気の長い人ならば楽しめるかも。（ロ） **4**

3Dもののわりにアウトドアな場面が多くて明るい雰囲気がするのだが、実際はかなりヘビーなゲームだね。要はミニクエストをクリアしつつ、大きな目標を目指すわけなんだけど、自由度が高くてイマイチまとまりがないのが残念。戦闘やアイコン操作も結構面倒。 **6**

12枠 11月26日発売 ザ サード ワールド ウォー

マイクロネット／7,800円／SLG／CD
バックアップ（1）／1人プレイのみ

近未来の世界を舞台に、16カ国の中から1国を選び、経済支配か軍事支配かによって世界制覇を目指すSLG。全5シナリオ、85エリア構成。

平均オッズ 5.0

個人的には久々に気合いを入れてプレイできたSLGでした。扱うコマンドが多いわりに、現実的でわかりやすい内容なのがウレシイな。音楽も重厚でカッコイイしね。マニアの人には物足りない部分も多そうだけど、近未来の世界に興味のある人にはオススメよ。 **7**

同社の「シーザー」と違って、かなり理屈っぽいゲームだ。コマンドひとつ扱うにしても、専門的な知識が必要だし、戦闘も淡々と陸上戦をこなすだけで、見かけよりも短調。COMの敵国はインチキしてるっぽいし、操作もう～んな感じ。全体的に中途半端なのが残念。 **6**

「バランス・オブ・パワー」を現代風にアレンジしてみました的な作りだ。発想自体は面白いが、自国の行なった政策に対して各国からの反応が少ないので、面白味に欠ける。今いる状況や何をすべきかもわかりにくいし…。アドバイス機能でもあれば良かったが……。（ロ） **3**

情報社会とも言われる現代を扱ってるわりに、プレイヤーに入る情報が少なすぎるのがまずは気になるね。各国で起こるイベントも、あまり必要とも思えないし、敵国の状況がほとんど見れないことも不自由としか言いようがない。題材が面白いだけに、残念な1本だ。 **4**

13枠 11月26日発売 アルシャーク

サンドストーム／8,800円／RPG／CD
バックアップ（3）／1人プレイのみ

パソコンでヒットしたRPGの移植。植民惑星ホムに落下した隕石調査で起こった悲劇をきっかけに、シオンと仲間がゾリアス帝国に立ち向かう。

平均オッズ 5.0

パソコン版がキャラクターやストーリーの斬新さでヒットした作品だけに期待していましたが、まずまずの移植度ですね。ドラマ性が重要なゲームだけにCDになってしゃべる（一部）のはうれしいな。でも新鮮さはもうないかも。カルの声がしんちゃんなのは笑えるよ。 **6**

ツボをおさえたビジュアルシーン、多彩なBGM、SHT的な宇宙戦などなど、盛りだくさんの要素はあるのだが、全体的に地味な感じだ。なにより、遊んでいてめんどうに思うことが多いのは残念。洞窟のマップもイジワルなものが多いしなあ。仲間の存在もイマイチ。 **5**

まずは、カクカクした動きや粗いグラフィックなど、パソコン版の悪い点までまるまる移植してあるのが、どうにも残念。ゲームシステムは「エメラルド・ドラゴン」に似ており、キャラゲーの印象が強いが、ストーリーはやや強引かも。ＳＦ設定はいいんだけどね。（ロ） **4**

基本的にパソコン版と同じ内容だが、ほとんど戦略性のない戦闘シーンや、処理落ちの目立つ街中など、根本的な部分で気になる点が多いのは残念だね。もとが古い作品だからしかたないとはいえ、これはちょっとなあ。むやみに広いフィールドやハマリも、どうも……。 **5**

14枠 11月19日発売 ソニック＆テイルス

セガ／3,800円／ACT／4M
コンティニュー制／1人プレイのみ

ゲームギア3作目のソニックは、ついに相棒テイルスが登場。ソニックかテイルスを選択し、毎度おなじみのDr.エッグマンをやっつけろ。

平均オッズ 6.5

ついにテイルスくんでプレイできる～と喜んだのも束の間、私の腕ではムズくて、なかなか進まないの。多彩な仕掛けも、あいかわらずグー。おっとっとっもあるしね。腕に自信のある人ならやりがいのある1本かな。もちろん、ソニックでプレイしても楽しいよ。 **8**

そろそろ「ソニック」も飽きてきたっていう人も多いようだけど、GG版のソニックって今まであんまりいいデキじゃなかったんだよね。その点、今回はいろいろ工夫があっていい感じかも。でも、まだまだソニックらしさは足りないと思う。ボスのデザインもイマイチ。 **5**

メガドラ版の焼き直しではなく、ロケットシューズなどオリジナルの仕掛けが数多く用意されているのは評価したい。特に、テイルスが"空を飛べる"キャラになってソニックと差別化されたのは◎。この点はメガドラ版「2」を越えている。なかなかの佳作だぞー。（ロ） **6**

過去のGGソニック同様、ちょっと動きにクセがあるけど、マップに上下の広がりができたり、ループスクリューが入ったりと、GGにしてはよくやってるよね。飛べるテイルスのおかげで、難易度も下がってるし奥深さも出てる。でも上級者には物足りないかも？ **7**

15枠

12月3日発売

魔導物語I ～3つの魔導球～

セガ／5,500円／RPG／4M

バックアップ(4)／1人プレイのみ

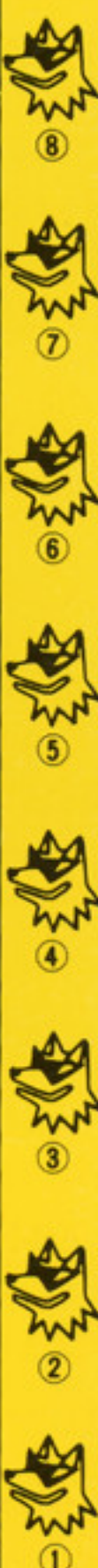
MSXで好評だった「魔導物語」の第1作が完全移植で登場。「ぷよぷよ」でおなじみのキャラを相手に幼稚園児のアルルが修行に挑む。全8面。

平均オッズ 8.0

これを見て「ぷよぷよ」のマネと思う人も多いかも（いないか）しれないけど、こっちが本家です。MSX版で楽しめた要素が、バッチリ移植されてて感動／「ぷよぷよ」が好きな人なら、この怪しい世界にハマること間違いナシ／ GGユーザーが羨ましくなる1本です。 **9**

「ぷよぷよ」人気に便乗したようにも思えるけど、ゲームとしてはまあまあ。手軽に遊ぶにはいいかもしれない。メガドラでもこんなにしゃべらないよ、ってくらいホントにしゃべるのもいいね。でもキャラの成長が数値でなく、感覚的でアバウトなのは賛否あるかも。 **6**

マップから敵キャラまで、基本的に中身はMSX版と変わってないね。そういう意味で新鮮さはあまり感じないが、「これがGGで遊べるのか／」という驚きはある。オートマッピングや、ほどよい広さのマップなど、初心者向けの配慮も○。文句なくオススメだ。（ロ） **8**

戦闘が数値的なものでなく、表情やメッセージで読み取る方式を採用してるのが面白いね。はじめは結構戸惑うけど、そのうちに「おっ、強くなった」っていう達成感が出てきていい。アイテムが見にくいとか、まめなセーブが必要とかあるけど、気軽に遊べる作品だ。 **9**

from BEメガ編集部

今月は先月来発売の延びていたソフトなどがいろいろあったせいか、発売本数が例年以上の多さになったね。質的にはちょっとさびしいものも、なきにしもあらずだけど、とりあえずカセットは「アラジン」「テクモスーパー」「ダイナ2」、MEGA-CDは「ナイトトラップ」、そしてGGの2本あたりが狙い目みたいだね。ちなみに、いろんな騒動の末(？)ようやく発売されることになった「ダークウィザード」だけど、評価のほうは2月号で掲載したものとあまり変化がなかったので（当時の平均オッズは6.5）、再評価はなしね。来月は、ドッグレース史上最多のソフトが出走予定。期待せよ。

	メガドライブ	メガCD	ゲームギア
質も量もパチパチ！	誰でも楽しめるという点でイチ押しは「ダイナ2」。ディズニーファンなら「アラジン」はキープしてほしいな。格闘好きなら「T.M.N.T.」がそこそこ遊べるはず。でも個人的には「B.O.B.」のバカバカしさがたまらなかったりします。	今月はタイプの違うRPGが出てきて、まずはうれしいな。ちょっと変わったソフトで遊びたい人は「ナイトトラップ」かな。個人的に「サードワールド」も結構楽しめましたね。最近はいろいろ目新しいソフトが揃ってきてていい感じね。	今月の2本は、どちらも超オススメ／ 特に「魔導物語」はグッドです。この名作は、ぜひぜひたくさんの人にプレイしてほしいですね。「ソニック&テイルス」は、ちょっとムズイけど、テイルスファンなら、頑張ってチャレンジ。
佳作が揃った感じ	派手さはないものの、しっかりまとまったゲームがいくつか発売されるのは、遊び手にとってはうれしいよね。中でも「アラジン」や「テクモスーパーボール」などは、万人向けともいえるオススメソフトだ。「ダイナ2」もいいよ。	映画的ショックを味わえる「ナイトトラップ」は、鑑賞には適しているけど、先のシーンを見るのは困難。デモ用にどうぞ。他はいまひとつパッとしない感じ。あまり練られていない、ありがちなRPGが多すぎると思う。来月に期待。	そこそこのクオリティのソフトが、2本発売されたのはうれしい限り。ただどちらのゲームも、他機種からの移植なんだよね。GGの携帯性を生かすには、やっぱりオリジナルのゲームを多く発売するしかないと思うんですがねえ。
本数のわりに地味	ふほーお久しぶりの軍曹だ。今回特に目を引くのは「アラジン」。あの動きは必見だ。それと「ダイナ2」がたいへん良いぞ。長続きするしな。「T.M.N.T.」も、大味ながら結構楽しいぞ。スポーツ野郎はもち「テクモスーパー」だぜ。	今月はいずれもじっくり遊べる作品ばかりが登場だ。逆を言えば、短気な人には苦手なゲームが目白押し(？)ということになる。そんな中でお薦めしたいのは、話題作「ナイトトラップ」。次点は「M&MIII」ってとこかな。（ロ）	昔からGGを持っている人なら、「魔導物語」で決まり。今までのGGソフトにはないタイプの作品なので、ぜひ遊んでみてほしい。もちろん万人向けの「ソニック」も○。両作品ともデキはいいので、損はしないでしょう。（ロ）
年末に向けて充電	ジャンル的になぜかアクションものが多く集まったメガドラだけど、注目の「アラジン」は、ゲーム的な面白さのみなら7点ぐらいだが、圧倒的な演出力で8点ということで。後は「テクモスーパー」と「ダイナ2」が合格点かな。	やや地味なラインナップとなった今月のMEGA-CDだが、やはり「ナイトトラップ」は出色のデキだね。難易度的にあそこまでシビアにしなくてもって気はするけど、やはりこの方向性は今後期待せざるをえないよね。他は…う～ん。	一時はソフトが月に1本出るかどうかって状況だったGGも、最近はしっかり持ち直してきた感じだね。とりあえず今月の2本は、GGソフトの中でも最高のレベルにあるゲームだから、ユーザーなら絶対買いだろう。来月も期待。

読者参加型企画

BEメガ読者レース

Vol.33 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は12月４日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第４位まで(５位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	ガンスター ヒーローズ	ACT	9.1856
2	1	シルフィード	SHT	9.0785
3	—	シャイニング・フォースII ～古えの封印～	RPG	9.0714
4	2	ぷよぷよ	PUZ	9.0237
5	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派２ 激闘! 東京マージャンランド編	TAB	8.9791
6	—	ストリートファイターIIダッシュプラス	ACT	8.9574
7	4	ゆみみみっくす	ADV	8.9134
8	6	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—	SLG	8.8696
9	5	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.8597
10	8	シャイニング・フォース	RPG	8.8241
11	7	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8193
12	—	サンダーホーク	SHT	8.7931
13	—	ガントレット	A・RPG	8.783
14	9	ソニック・ザ・ヘッジホッグ２	ACT	8.7589
15	10	スラップファイト	SHT	8.6956
16	15	Ｊリーグプロストライカー	SPT	8.6759
17	12	THUNDER FORCE IV	SHT	8.6297
18	11	ランドストーカー～皇帝の財宝～	A・RPG	8.6238
19	13	ラングリッサー	SLG	8.611
20	14	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5981
21	16	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5676
22	18	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5256
23	17	三國志III	SLG	8.5193
24	19	ファイナルファイトＣＤ	ACT	8.4636
25	23	太閤立志伝	SLG	8.4357
26	—	ソニック・ザ・ヘッジホッグＣＤ	ACT	8.423
27	20	レッスルボール	SPT	8.347
28	21	アイ ラブ! ミッキーマウス! ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3443
29	22	武者アレスタ	SHT	8.3381
30	24	レンタヒーロー	A・RPG	8.3178
31	26	THUNDER FORCE III	SHT	8.3057
32	25	アリシア ドラグーン	ACT	8.2898
33	31	提督の決断	SLG	8.2894
34	27	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.275
35	30	慶応遊撃隊	SHT	8.2727
36	28	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2691
37	29	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2633
38	32	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	8.1954
39	36	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1907
40	42	プロフットボール	SPT	8.1904
41	33	ザ・スーパー忍II	ACT	8.1782
42	35	ダイナブラザーズ	SLG	8.1758
43	37	スタークルーザー	ADV	8.158
44	40	バトルマニア	SHT	8.1483
45	41	チェルノブ	ACT	8.1396
46	38	ナイトストライカー	SHT	8.1375
47	44	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.1086
48	43	スーパーモナコＧＰ	RAC	8.1063
49	73	マーブルマッドネス	ACT	8.0937
50	—	ロード・ラッシュII	RAC	8.0909
51	45	F22インターセプター	SHT	8.0874
52	39	ニンジャウォーリアーズ	ACT	8.086
53	52	ＰＧＡツアーゴルフII	SPT	8.0769
54	48	ザ・スーパー忍	ACT	8.0708
55	46	デビルクラッシュMD	PIN	8.0695
56	51	スーパー大戦略	SLG	8.0635
57	54	重装機兵レイノス	ACT	8.0612
58	50	ベアナックル	ACT	8.0588

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介1

数多くの強敵を制して見事トップになったのは、トレジャーのバリバリアクション! 熱いぜ!!

1着 前回 — ガンスター ヒーローズ

セガ/'93・9・10
6,800円/ACT/8M

全投票平均点	9.1856
本誌の平均点	8.25

単純に「面白い!」と思わせてくれるソフトだ。爽快感は抜群だし、ボスも面白いように動くので、見ているだけでも飽きない。少ないと思われるステージ数も、難易度を変えればボスが攻撃パターンを変えてくるので、何回でも遊べて最高!(宮城県・佐々木光治・20歳)最初のうちは敵がワラワラ出てきて、なんか撃つだけゲームみたいでイヤだったけれど、やり込むうちに戦略も必要とわかってきた。ハデさも気に入ったし、展開もまさにドキドキしるねーだ。(三重県・斉藤直規・19歳)まわりの評判が良かったけど、いざやってみたら「こんなもんか」という感じだった。画面がゴチャゴチャして見にくいし…。でも力作ではある。(大分県・鈴木哲也・20歳)アイデア、完成度、技術力、どれをとっても素晴らしいが、後半が長すぎるために飽きてくる。友達とやってもイマイチ盛り上がらなかった。(北海道・田中圭太・16歳)むらがるザコを蹴散らし、ドンドン進むこの爽快感がたまらない!! でもエキスパートは超ムズイ。(長崎県・黒岩哲朗・17歳) 最高ッス! こんなに爽快なゲームはそうはないですよ! 使用する武器がどうしても限られたり、次の面に行くと前の面より体力が減ったりと問題もあるが、絶対買いだ!(福岡県・中川哲也・20歳)面が少ない、１度くらうと連続して受けるダメージ、スゴロク面が思ったほど面白くなかったなど不満が残る。エンディングはもう少しなんとかならなかったのか? (神奈川県・広崎修・16歳) ★なみいる強敵を押さえて見事トップの座に! 難易度はちと高いけど、ゲーム史に残る傑作だ!!

◎本命馬紹介2

人気の看板ＲＰＧは、まずは順調なすべり出し? デキも前作を超えたか?

3着 前回 — シャイニング・フォースII ～古えの封印～

セガ/'93・10・1
8,800円/RPG/16M＋B・2

全投票平均点	9.0714
本誌の平均点	8.0

人によっては「キャラを変えて戦闘を増やし、ストーリー性を強めただけ」というかもしれないが、ボリュームダウンしたところは一切ないし、面白いことに間違いない。戦闘シーンのカッコ良さはあいかわらずで、特にリンダの召喚魔法は必見。シナリオ的にも時々悪魔軍側の動きも入ってきて、ストーリー性が上がっているし、主人公も前作より打たれ強く、成長させやすいのが良い。ピーターの成長ぶりにはビックリ。(北海道・松浦功幸・21歳) 確かにシナリオは幅が広がって面白くなってるし、戦闘も敵が賢くなって戦略性もアップしているが、戦闘回数が増えた分、テンポが悪くなってると思う。後半は敵がかなり強く、バランスもイマイチ。(長野県・清水一樹・18歳) キャラバンがフィールド上でしか使えないとか、後半のボスが卑怯とか不満も多いが、深くなったテーマとシナリオ、きめ細かな演出、終盤の鳥肌が立つような展開は、他に例を見ないほど素晴らしい。でも「おまけ」は興ざめ。(東京都・小池雄介・20歳)やっぱり面白いのひとこと。途中で次にどこに行けばいいのかわからなくなる時があるのは困るけど、いいデキではある。パーティーを選ぶ時は最高!(東京都・石塚浩・19歳)悪くはないが、２頭身時のあの言葉使いは世界観をブチ壊しにしている。セリフもくどいし、話もうまくいきすぎる。(埼玉県・北野弘明・23歳)転職してからキャラに魅力がなくなる。セーブポイントも、もう少し楽なところにあれば…。(愛媛県・沼田和徳・21歳)★一歩及ばず３位に終わった期待のＲＰＧ大作。面白さは保証つき?

オッズ表A・B・C寸評

史上最強のバトル!!

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だ。今月はメガドラ史上最強のソフト群が一気にランクインし、ハイレベルな戦いを繰り広げたわけだが、結果のほうは波乱含みの、やや意外な順位に終わったようだね。上位陣も９点台に４本ものソフトが並び、久しぶりに賑わっているけど、各ソフトの差はほとんどなく、来月どうなるかはまだまだ予断を許さないぞ。「マーブルマッドネス」の急上昇も気になる中、年末に向けて来月も注目だ。

●その他欄外

ナムコの穴馬はどう?

187着 前回176位 マーベルランド

ナムコ/'91・6・28
7,000円/ACT/8M

読者	6.8465
本誌	6.75

操作性にクセがあるため、嫌な死に方が多く、見ためほど楽しくはない。しかし各面ごとにパスワードが取れるし、便利なアイテムなどがあるためやる気を失せさせない。噂どおりスターパレード必見。(東京都・柏崎芳英・18歳)

【場外馬券場Ｉ】まずは恒例オッズ予想ゲームの当選発表だ。今回予想以上の高オッズで見事１位を取った「ガンスター」のオッズは、ご覧のとおり9.1856だったが、福島県の宇田川寛幸くんは9.186の予想で最近似値をマークした。希望のソフト１本送るぞ。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
59	34	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0555
60	53	球界道中記	SPT	8.0516
61	55	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.0316
62	58	鋼鉄帝国	SHT	8.0312
63	61	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	8.014
64	63	幻影都市 —ILLUSION CITY—	RPG	8.0051
65	71	ロードブラスターFX	RAC	7.9845
66	60	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9832
67	57	三國志Ⅱ	SLG	7.9821
68	62	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	7.9772
69	56	エクスランザー	SHT	7.9735
70	64	アウトラン	RAC	7.9725
71	59	戦場の狼Ⅱ	ACT	7.9669
72	49	餓狼伝説	ACT	7.9645
73	65	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9617
74	69	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9586
75	70	ノスタルジア1907	ADV	7.9449
76	68	修羅の門	SLG	7.9404
77	66	サンダーストームFX	SHT	7.9385
78	67	タイムギャル	ACT	7.931
79	47	メガロマニア	SLG	7.9285
80	78	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.923
81	72	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9228
82	75	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	SPT	7.8881
83	77	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.877
84	81	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.872
85	79	バハムート戦記	SLG	7.8637
86	82	中嶋悟F-1 スーパーライセンス	RAC	7.8571
87	85	大航海時代	SLG	7.8415
88	83	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.837
89	80	CRYING〜亜生命戦争〜	SHT	7.8082
90	89	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	7.8064
91	84	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	7.7947
92	95	デザートストライク	SHT	7.75
93	88	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.7477
94	87	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.747
95	74	ジャガーXJ220	RAC	7.7462
96	76	ロード・ラッシュ	RAC	7.723
97	91	ソーサリアン	A・RPG	7.7091
98	92	アフターバーナーⅡ	SHT	7.7047
99	86	バリ・アーム	SHT	7.7
100	96	ゴールデンアックス	ACT	7.6622
101	97	F1サーカスMD	RAC	7.6588
102	98	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6476
103	93	聖魔伝説3×3EYES	RPG	7.641
104	101	大魔界村	ACT	7.6275
105	90	グランドスラム	SPT	7.6235
106	103	コラムス	PUZ	7.615
107	106	ボールジャックス	SPT	7.6078
108	99	スイッチ	ETC	7.6028
109	94	チキチキボーイズ	ACT	7.5961
110	100	ツインクルテール	SHT	7.5925
111	135	LHXアタックチョッパー	SHT	7.5833
112	105	クルードバスター	ACT	7.5821
113	109	ゼロウィング	SHT	7.5745
114	102	トージャム&アール	ACT	7.5737
115	110	ダライアスⅡ	SHT	7.5507
116	107	サイドポケット	TAB	7.5454
117	104	ランパート	SLG	7.5333
118	113	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.5319
119	108	スピードボール2	SPT	7.5245
120	114	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5164
121	121	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.4918
122	118	エレメンタルマスター	SHT	7.4891
123	112	ビットファイター	ACT	7.4882
124	120	空牙	SHT	7.4804
125	115	乱世の覇者	SLG	7.4777
126	122	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4621
127	117	ソーサルキングダム	RPG	7.4567
128	123	スプラッターハウスPART3	ACT	7.4426
129	116	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.432
130	119	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.4265
131	124	ジノーグ	SHT	7.4214
132	126	紫禁城	PUZ	7.409
133	127	グレイランサー	SHT	7.3883

◎本命馬紹介3

待望の格闘ゲームの大作は、意外に伸びず? それでも高オッズの定番ソフトだ。

6着 前回 — ストリートファイターⅡ ダッシュプラス

カプコン／'93・9・28
9,800円／ACT／24M

全投票平均点 8.9574
本誌の平均点 8.75

オープニングの高層ビル前の格闘シーンが入ってるのに、まずビックリ。ゲームのほうも「ダッシュ」のほぼ完璧な移植に加えて、「ダッシュターボ」の新技やスピード調節までついていて満足なデキ。音声関係の弱さは否めないが慣れてしまえばそれほど気にならない。まさに待ってた甲斐があったとはこのことだ。(千葉県・中里敏之・19歳)悪い意味でさすがは第1作目といった感じ。声に関しては多少目をつぶるとしても、まるでSFC版の移植、もしくはそれ以下に終わってるとは…。カットされた技までSFC版と同じうえ、背景処理では一部劣っているのは納得いかない。せっかくの4メガ増は、オープニングとグループに使われただけなのか? ボーナス面もドラム缶面がないままだし…。唯一の救いはBGM。これはアーケード版にかなりソックリだ。でも、ピンチのテーマぐらい入れてほしかった。(京都府・岩村幸政・21歳)グループバトルがとにかく新鮮で楽しい。友達とのキャラの取り合いの駆け引きがたまらんし、勝ち抜き戦の醍醐味がたまらん。でも、1人では団体戦は遊べないのが残念。(長野県・酒井智弘・18歳)声の悪さは3機種中最低だが、操作性は6Bパッドのおかげで一番良い。でも、3Bでやると話にならないほど操作性が悪いのはちょっと…。(東京都・石川巧・18歳)キャラが他機種版に比べて小さい気がするのは気のせいか? オカマみたいな春麗の声もなんとかしてくれ。(福島県・佐々木充・23歳)★意外と伸びなかった本命馬。内容的には合格点みたいだけど、発売延期がやはり響いたか? 次回作は何?

○本命対抗馬紹介

実力はまさに「本命」の良作3本。渋いデキも"通"好みの「本命対抗」だ!

12着 前回 — サンダーホーク

ビクターエンタテインメント／'93・9・17
7,800円／SHT／CD

全投票平均点 8.7931
本誌の平均点 8.0

回転拡大機能を思う存分使いまくっているため、じつに気持ち良くプレイできる。音楽もハードで聴きごたえがあるし、反応も結構クイックで操作しやすい。とにかくマシンガンバリバリ、ミサイル飛んでけ、爆弾落とせの破壊しまくりが最高に気持ちイイ。(岡山県・高科二郎・21歳)見た目はスゴイが、戦略性に乏しく、ミッションも多いため、同じ指令の繰り返しになって飽きやすい。(熊本県・阿南徹・20歳)クリアまでは結構かかるが、その分長く遊べるのが良い。(神奈川県・志賀洋暁・22歳)★自由に飛んで破壊が楽しめる傑作。でも取説は不親切。

13着 前回 — ガントレット

テンゲン／'93・9・17
7,800円／A・RPG／8M

全投票平均点 8.783
本誌の平均点 7.25

クエストモードがハマる。なんといっても成長の度合いが目に見えるのが良い。パズル的なマップ構成も○。マルチエンディングに、素晴らしいBGM。あえて苦言を呈するなら、クリアまでの所要時間が短いことか。だがそれも「バトル」で帳消しだ。(愛知県・和家賢青)長い間待たされただけあって、ゲーム自体はよく移植されてる。けど、1人でやるとやっぱり寂しいのは確か。このゲームは4人でやって、みんながバラバラに先に進んで文句を言い合うのが一番だ。(群馬県・大盛り隆行・17歳)★人数が集まれば最高の1本。オリジナルのBGMもグー。

26着 前回 — ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

セガ／'93・9・23
8,800円／ACT／CD

全投票平均点 8.423
本誌の平均点 7.25

広い! 広すぎる!! こうも広いと走破するのは不可能に近いのでは? 走り出しが遅い気もするが、各面の仕掛けがそんなことを忘れさせてくれるほど豊富なうえに、次々とスゴくなっていくので、なかなか飽きない。特にオープニングをはるかに超えるエンディングアニメの素晴らしさは、まさに必見!! ただ、タイムストーンを集めるのは至難の業。エミーやメタルソニックも、あんなんじゃねぇ。(京都府・岩村幸政・21歳)とにかく音楽は素晴らしいのひとことにつきる。ゲーム性も悪くないが、前作を超えるでもなく無難にまとまってる。オープニングの曲がこれ以上ないくらい良いので、これを聴くためだけに買ってもいいかも。(京都府・大橋勧)1、2に比べて、ソニックの操作が少し重たく感じる。また、ステージ構成が複雑なため、スピード感が欠け気味なのは残念。しかし、ジュリアナ系のBGMや、デラックスなエンディングが用意されていたことは、1、2で課題とされていた欠点を解消していると思う。(茨城県・笹沼寿英・22歳)タイムアタックが燃える! やればやるほど新しい発見があって超楽しい!! チビソニックも○。(福岡県・山下大輔・19歳)スピンダッシュにタメが必要になったのは納得いかない。処理落ちもヒドイ。(大阪府・本宮健司・21歳)タイムワープが加わったためにゲームのテンポが悪くなった。したくもないのに、しょっちゅうワープするのは結構困る。(大阪府・田中悟史・20歳)★最高のエンディングと豪華すぎるBGMがとにかく好評。ゲーム部分への評価は普通だが、不満点もありかな?

場外馬券場 馬王の声

●「SEGA CLASSIC」の遊びにくさはピカイチだ!(大阪府・川口敏広・18歳)
●友達がきた時「ソダン」を出すと、とてもウケる。(兵庫県・山田真樹子・19歳)
●「ウイニングポスト」+バッグアップRAMの価格はSFC版より高くつく。(富山県・岩谷公友・21歳)
●みんなはもう、TEL・TELシリーズを忘れている。(宮城県・三神竜・15歳)
●電話で「レッスルボール」が980円と聞いて飛んでったら「レッスルウォー」だった。(埼玉県・除村崇)
●メガドラと「おそ松くん」としめて27,295円で買った5年前が懐かしい。(鹿児島県・辻寛・17歳)

【場外馬券場2】お次の発表は、今回6位で登場した「ストⅡダッシュプラス」の着順予想の結果だ。発売前から大本命視されていたソフトだけに、この順位を予想できた人はたったの18名しかいなかったぞ(予想屋の3位予想にも惑わされた?)。というわけで抽選の結果、ソフト1本プレゼントは大阪府・庄司野行宏くん、山形県・根村昌志くん、広島県・村田竜彦くんの3名に決定だ。おめでとう。

△対抗単穴馬紹介

ようやく10票集まったソフトも続々登場。名馬の厩舎を休んで、ドーンと公開するぞ。

50着 前回 — ロード・ラッシュII

EAビクター／'93・7・23
8,900円／RAC／8M

全投票平均点	8.0909
本誌の平均点	6.25

とりあえず念願の2P対戦がついたのがうれしい。でも、分割画面がちっちゃくて見にくいのは残念。もう少し豪快さを堪能できれば言うことなしだったのだが……。(高知県・高野敏広)確かに前作と比べてグラフィックや殴りの快感は落ちたかもしれないが、レースゲームとしてはかなりのデキだし、2人でやればかなり燃えるぞ。(北海道・山本純幸・13歳)ちょっと変なところはあるけど、すごく楽しい。この快感はTVゲームの楽しさの本質をついていると思う。(東京都・池和田利昭・24歳)
★やっと登場の殴りバイクレースの続編。評判は普通？

161着 前回 — ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦

EAビクター／'93・4・29
8,900円／ACT／4M

全投票平均点	7.0833
本誌の平均点	6.0

美しいグラフィック、主人公のゾウやかわいい動物達…と一見メルヘンチックな感じだが、ゲーム内容は結構ハード。特にボスが強く、慣れるまで何度も死ぬはめになる。イカしたコンティニュー画面など、見るべきものも多いだけに残念。(長野県・清水一樹・18歳)難しいが、各面は何度でも挑戦できるので、結構簡単にROLOを増やせるし、そのおかげで、頑張れば必ずクリアはできる。でも、広大な面を全部クリアしないと、真のエンディングを見れないのはヒドイ。(神奈川県・辻原秀宣・20歳)
★一発死、セーブなしと超高難度。動物の使い分けは○。

180着 前回 — 騎士伝説

講談社総研／'93・7・30
9,800円／SLG／10M＋B・1

全投票平均点	6.9166
本誌の平均点	6.25

ク○ゲーだと思っていたのだが、やってみたら自由度がかなり高く、意外にハマってしまった。操作系が若干甘いのはちょっと残念だが、他にはとりたてて不満もない感じ。結構良くできたゲームだ。(神奈川県・松浦豊・21歳)すっげー難しいが、タンクマニアにはこたえられないゲーム。JS-IImをキングタイガーでブッ壊すのは快感のひとこと。でも対戦車砲が、ちと強すぎるような気がが……。音はイイよ。(広島県・石山博章・24歳)それにしても、T-34がカタイぞー。(広島県・長野貴之・18歳)
★マニアも納得の本格戦車SLG。ドイツマニアに捧ぐ？

196着 前回 — ジュラシック・パーク

セガ／'93・8・27
6,800円／ACT／16M

全投票平均点	6.7777
本誌の平均点	6.0

映画になかった恐竜モードで遊べるのはうれしいが、人間モードの極悪な操作性と難易度には閉口させられる。取り込み風のビジュアルと音楽は、なかなかいい感じなだけに、単調で雑なゲーム性が悔やまれる。でも、恐竜相手じゃしかたない？(東京都・三木信宏・19歳)操作性、バランス等、ゲームとしてのツメの甘さは否めないが、映画を見た人ならニヤリとしてしまうような演出が気に入った。グラフィックの質感もかなりのもので、単なる知名度便乗ゲームではない。(香川県・麗梅墨Ⅲ世・18歳)
★ゲームならではのアイデアは○。映画ファンには…？

×要注意馬紹介

やっと登場のウルフゲーと、いきなりビックリの相撲ゲー。こりゃあ、どっちも要注意？

249着 前回 — デバステイター

ウルフ・チーム／'93・5・28
7,800円／ACT／CD

全投票平均点	6.0909
本誌の平均点	4.75

アニメからの取り込みビジュアルは、なかなか雰囲気があって良いのだけれど、ゲームがこれじゃちょっと…。ストーリーはわかりにくいし、音楽はショボイし、エンディングなんか、ないに等しい。最終面のボスの再利用もどうにも納得いかない。やはりキャラものの宿命だろうか。(群馬県・一場伸弥・17歳)OVAからの取り込み映像は技術的にはスゴイ。しかしOVAソフトを持っている者にとっては、ぜんぜん有難味がない。ゲームとビジュアルとのつながりも悪い。(神奈川県・津田仁・22歳)
★やっと登場したメディアミックス大作(？)。デキは…。

337着 前回 — ああ播磨灘

セガ／'93・9・3
7,800円／ACT／16M

全投票平均点	3.3636
本誌の平均点	5.75

これは久々のク○ゲー(笑)。とにかくこのゲームの面白さがわからない。必殺技は出ないし、力士は跳ぶし、体力と関係なしに投げ勝ってしまう。まさに大味のひとこと。本当に16メガか。(静岡県・勝又幸士・21歳)15人の力士は違いがほとんどないし、操作も大味で対戦するやる気が起きない。絵が原作に似てるのがせめてもの救い。(埼玉県・石川修・23歳)慣れれば土俵際の打ち合いを楽しめるが、70勝する前にやはり飽きる。裏技の播磨体操と最後のE.本○は必見。(千葉県・中嶋光・17歳)
★掟破りの内容で超低オッズ。ソダンの強敵さらに登場！

千円でOK？ 安売り トクトク馬券 — THUNDER FORCE IV

【テクノソフト／'92年7月24日発売／8,800円】
メガドラ初期のオリジナル作品で屈指のデキを誇った「III」の続編。グラフィックやパワーアップが大幅に強化されて登場したものの、シューティングブームの衰退のあおりを受けて、セールスには低迷したまま終わった悲運のソフトだ。現在某秋葉原方面では1,000円程度で入手可能。派手な演出は必見だぞ。

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
134	125	グラナダ	SHT	7.3777
135	128	ゲイングランド	ACT	7.3518
136	141	ドラゴンズアイ　プラス上海III	PUZ	7.3414
137	130	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.3386
138	131	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3267
139	129	エル・ヴィエント	ACT	7.3255
140	132	スーパーバレーボール	SPT	7.3211
141	133	レミングス	PUZ	7.3
142	134	ストライダー飛竜	ACT	7.2952
143	140	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.2857
144	148	プロホッケー	SPT	7.28
145	138	三国志列伝～乱世の英雄たち～	SLG	7.2754
146	137	ゴールデンアックスII	ACT	7.2662
147	143	アークス・オデッセイ	ACT	7.255
148	145	Hard Drivin'	RAC	7.2512
149	142	ヴィクセン357	SLG	7.2442
150	139	マジンサーガ	ACT	7.2365
151	144	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2325
152	146	キングサーモン	SLG	7.2173
153	147	魔王連獅子	ACT	7.2
154	166	スノーブラザーズ	ACT	7.1818
155	150	電忍アレスタ	SHT	7.1642
156	136	NBAバスケットボール　ブルズVSレイカーズ	SPT	7.1578
157	152	エイリアンストーム	ACT	7.1548
158	155	ローリングサンダー2	ACT	7.1421
159	153	シムアース	SLG	7.1176
160	158	ペーパーボーイ	ACT	7.0877
161	—	ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	ACT	7.0833
162	156	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0741
163	170	ウルトラマン	ACT	7.0555
164	157	ファイティングマスターズ	ACT	7.0478
165	149	エリミネートダウン	SHT	7.0434
166	154	ロイヤルブラッド	SLG	7.04
167	159	ワールドカップサッカー	SPT	7.023
168	165	ロードブラスターズ	RAC	7.02
169	163	雷電伝説	SHT	7.0153
170	167	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	TAB	7.0082
171	161	忍者武雷伝説	SLG	7.0032
172	151	パワーモンガー	SLG	7.001
173	169	三國志III〈MEGA-CD版〉	SLG	7.0
174	162	ファステスト・ワン	RAC	6.9978
175	164	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.9978
176	168	エアロブラスターズ	SHT	6.9644
177	172	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.96
178	160	オリンピックゴールド	SPT	6.9411
179	171	ヘルファイアー	SHT	6.9409
180	—	騎士伝説	SLG	6.9166
181	173	ガイアレス	SHT	6.9111
182	191	R.B.I.4ベースボール	SPT	6.9032
183	174	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8593
184	194	Aランクサンダー　誕生編	ADV	6.8571
185	111	バトルトード	ACT	6.85
186	177	ギャラクシーフォースII	SHT	6.848
187	176	マーベルランド	ACT	6.8465
188	175	雀偵物語	TAB	6.8425
189	178	アンデッドライン	SHT	6.8409
190	180	シャドーダンサー	ACT	6.8089
191	184	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.8014
192	183	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.801
193	182	バトルゴルファー唯	SPT	6.7967
194	198	アークスI・II・III	RPG	6.7948
195	197	OutRun 2019	RAC	6.7878
196	—	ジュラシック・パーク	ACT	6.7777
197	190	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.76
198	181	ワンダードッグ	ACT	6.7575
199	187	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7546
200	189	メガパネル	PUZ	6.7474
201	188	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.746
202	186	ダイナマイトデューク	ACT	6.7391
203	200	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3	VCS	6.7313
204	195	デトネイター・オーガン	ADV	6.7215
205	192	ソル・フィース	SHT	6.7123
206	193	TOP PRO GOLF	SPT	6.7096
207	185	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	ACT	6.7038
208	196	太平記	SLG	6.6686

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】よう、待たせたな。非難ゴーゴーの予想屋様だ。まずは編集担当にかわって読者様へのおワビをするぜ。先月号のオッズA表で28位が抜けていましたが、あのソフトは何でしょう？(クイズをしてどーする)というわけで、「ドッジ弾平」が正解。ホント頼むぜ大日○印○(うわっ)。で、肝心の「コラムスIII」の予想だが、59着が堅いと見たぞ(何を見た？)。こいやー。

➔オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう! むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票!(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
209	204	ワニワニWorld	ACT	6.659
210	179	らんま1/2〜白蘭愛歌〜	ADV	6.644
211	199	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6307
212	225	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.625
213	202	サイバーボール	SPT	6.5905
214	205	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5904
215	209	斬〜夜叉円舞曲〜	SLG	6.5866
216	206	デンジャラスシード	SHT	6.5802
217	203	TATSUJIN	SHT	6.5783
218	201	スライムワールド	ACT	6.5714
219	207	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5588
220	208	将棋の星	TAB	6.5102
221	210	JuJu伝説	ACT	6.4782
222	214	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.461
223	212	DAHNA 女神誕生	ACT	6.4473
224	211	バッドオーメン	ETC	6.4375
225	215	エアダイバー	SHT	6.4198
226	216	アーネスト・エバンス	ACT	6.411
227	217	フォゴットンワールズ	SHT	6.3842
228	218	フェリオス	SHT	6.3813
229	219	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.375
230	220	バットマン	ACT	6.3711
231	222	カメレオンキッド	ACT	6.3678
232	223	CRÜE BALL	PIN	6.3678
233	221	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3643
234	228	ドリームチームUSA	SPT	6.309
235	226	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2826
236	213	ゴールデンアックスⅢ	ACT	6.2667
237	227	スーパーハングオン	RAC	6.2666
238	229	Blue Almanac	RPG	6.2302
239	230	ESWAT	ACT	6.2271
240	231	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2014
241	232	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	ACT	6.18
242	233	スーパーリーグ	SPT	6.1776
243	224	ヨーロッパ戦線	SLG	6.1528
244	234	スペースハリアーⅡ	SHT	6.1348
245	237	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	6.1219
246	235	ヴァリスⅢ	ACT	6.1129
247	236	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1111
248	239	ディック・トレイシー	ACT	6.106
249	—	デバステイター	ACT	6.0909
250	240	ポピュラス	SLG	6.0721
251	241	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0441
252	238	シーザーの野望Ⅱ	SLG	6.0303
253	243	スパイダーマン	ACT	5.9727
254	252	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.9032
255	242	ブロックアウト	PUZ	5.9005
256	246	バーニングフォース	SHT	5.8705
257	250	ダーウィン4081	SHT	5.8537
258	248	クラックダウン	ACT	5.8516
259	247	ファイアームスタング	SHT	5.8437
260	251	サイオブレード	ADV	5.8327
261	245	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8307
262	249	ヴェリテックス	SHT	5.8225
263	256	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8045
264	255	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7904
265	254	Art ALIVE	ETC	5.7826
266	253	アローフラッシュ	SHT	5.7818
267	257	ウイップラッシュ	SHT	5.7703
268	263	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.7567
269	267	ジュエルマスター	ACT	5.7536
270	258	ニュージーランドストーリー	ACT	5.7526
271	259	パチンコクーニャン	ETC	5.75
272	260	ゴーストバスターズ	ACT	5.7471
273	261	クラックス	PUZ	5.7455
274	265	GODS	ACT	5.7272
275	262	大旋風	SHT	5.7134
276	244	ウルフチャイルド	ACT	5.6875
277	266	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.6818
278	270	バットマン・リターンズ	ACT	5.6666
279	264	アフターバーナーⅢ	SHT	5.6562
280	269	スーパーH.Q.	RAC	5.5714
281	272	タズ マニア	ACT	5.5428
282	273	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.5172
283	274	マスターオブウェポン	SHT	5.5151

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　リアル鈴木

ジノーグ

●メサイヤ(NCS)
●'91・1・25発売
●6,500円
●SHT
●1人プレイのみ

読者	7.4219
本誌	7.0

兄貴ぃぃぃっ! じゃなくて、「ジノーグ」のことを書かなくちゃいけないんですね。当時のメガドラのソフトって、シューティング全盛時代だったんですけど、あまりに多くのシューティングが発売されて、ユーザーは「メガドラにもRPGがほしいよー」などと嘆いていたものでした。いやー、とにかくシューティングが多かった……。ク○ゲーもたくさんあったし……。で、ユーザーにもシューティングなんて、そろそろ飽きられてきたこの時期、唯一注目された作品、それが「ジノーグ」なのです(セールス的には、いまひとつだったみたいだけどネ)。

それではですねー、この作品のどこが新しかったのかというと、ゲームシステム的には新しいものはほとんど見当たりません。通常攻撃と魔法攻撃を兼ね備えた主人公を操作して、最終ボスを倒すのです。なんてことはないゲームでしょ? でもね、なんて言うのかなぁー、この世界観がイイんだよネ。勘違いしちゃった中世のような世界に、PTAが怒りだしそうなエッチな(!?)敵キャラ達。これまた勘違いな重厚サウンド。当時は珍しくないラインスクロールの斬新な使い方。そして下手な人でもうまく思えてしまう絶妙のゲームバランス(敵の弾が気持ちイイほどに出されるわりに、いつの間にか避けている)。おや!? このゲームのイイ部分を挙げていたら、なんか最近話題になったソフトのことを思い出したりしません? セクシーダイナマイツ…ドイツ…ジャーマン…そーです、ゲーム業界前代未聞の新宿二丁目シューティング。PCエンジンで誰もが予想をしなかったセールスをいまだに記録し続けている作品、「超兄貴」!! そうなのです、「超兄貴」はこの「ジノーグ」をモチーフにして創られた作品だったのです。

この原稿を読んだ方、せっかくのいい機会です。「超兄貴」のルーツを探るうえでも、今ならかなり安価で手に入るこの作品をプレイしてみてもイイんじゃないですか? そういえば、主人公もかなり似ていることですし…。ちなみに「ジノーグ」の主人公は

うなぎ屋の主人ではない

オレの推奨馬　戦慄大王

◆修羅の門(セガ)

『月刊少年マガジン』連載中のマンガをゲーム化。陸奥圓明流の陸奥九十九が9人のライバルと対決。制作シムス。

小学生の頃、ブルース・リーが流行った。中学生の頃、ジャッキー・チェンが流行った。ウイリーが猪木と試合った。「1・2の三四郎」や大山倍達の「空手五輪書」も読んだ。友達がバーベル50kgを買った……。いささか古くさい思い出話で申し訳ないが、オレの格闘オタク道もはや20年になろうとしている。それはさておき、今月オレが推奨してみようかな〜って思っているのが、発売当時編集部で原作本を回し読みし、いまだに月刊『少年マガジン』を読み続ける原動力となった「修羅の門」である。

何がよろしいかと言えば、まずシステム。1ターンごとに攻守入れ替わって攻撃方法を選ぶ「キャプテン翼」ライクなコマンド戦闘なわけ。非現実的このうえないと言っても差し支えないが、このシステムゆえに原作に忠実な攻防を強制的に作り出せたのだと思う。良くも悪くもね。さらによろしいのが、匂い立つようなクサいセリフの数々。絵もうまくなく、背景も手抜きに見えるこのマンガがウケた要因は「オレはまだ本気になっちゃいないぜ」的なセリフ群と、ホントにありそな技のカッコ良さにあるとオレは睨んでいる。虎砲や蛇破山を出したい、そして次なるデモのクサいセリフが見たいために、コントローラーを握るわけだ。ということは、逆に見れば原作を知らん人にはやる気も起きないソフトとも言えるだろう。こういう、プレイヤーを選ぶソフトは編集の立場で見れば「あまりよくない」が、選ばれたプレイヤーとしては「非常によろしい」ね。はい。

つなぎのデモが熱いのだ

勝った者のみ味わえるビジュアル。予告編は最高っス。

次に出たら買い!!

「奇々怪界」風シューティング「ツインクルテール」は発売日直前に開発部隊WASが解散したため、今後再販予定のないソフトとなっている。売れ残り店あり。今のうちに買いだ!?

ツインクルテール(WAS/'92・7・24 7,800円/SHT)

休養馬カルテ

TOP PRO GOLF2
(ソフトビジョン/SPT/8M)

「TOP PRO GOLF2」は、ツアー参加者不足のため、いまだ集計欄外にて参加者募集中だ。前作と容量は同じなのに、コースは2倍に増えた七不思議のせいか、参加者はまだ3割程度。「オーガスタ」の前に登場できるか?

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「なになに…、理佐ちゃんさえ良ければ、予想屋ファンクラブを結成するぞ(彼女は理事長、私は会長)。と言いつつ、予想屋と違う予想を書いている(笑)〈青森県・四宮進・22歳・TELはないんです〉」……。てめー、いい度胸してんじゃねーか。「ソニックCD」を66着なんて予想しといてよー(そーゆー、オレは9着だったが…)。あっ! 「リーサル」は7.9723な。

メガドラ VS スーファミ

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

大物を狙え！ サードパーティ実績比較！

メガドラ参入メーカー成績表

順位	前回	メーカー名	発売本数	ランクインソフト平均点	前回平均点
1	1	ゲームアーツ	8	8.3465	8.5864
2	4	東亜プラン	3	7.9165	7.897
3	5	テクノソフト	6	7.8256	7.5362
4	3	光栄	11	7.7264	7.9923
5	29	ビクターエンタテインメント	7	7.7092	6.0
6	—	コナミ	2	7.7046	—
7	10	データイースト	4	7.6484	7.5026
8	13	テンゲン	10	7.6037	7.27
9	14	CRI	5	7.2266	7.2128
10	15	メサイヤ	11	7.1623	7.1957

スーファミ(MD未参入)メーカー成績表

順位	メーカー名	発売本数	ランクインソフト平均点
1	チュンソフト	2	8.4806
2	ヘクト	4	8.428
3	スクウェア	7	8.2134
4	アトラス	4	8.2121
5	やのまん	2	8.1905
6	ハドソン	6	7.9538
7	エニックス	4	7.8935
8	アスキー	5	7.8411
9	ゲームプラン・にじゅういち	2	7.7719
10	ナツメ	2	7.7636

※この表は今月号の読者投票平均点をメーカーごとに出して、上位からならべたものです。データ協力「Theスーパーファミコン」「ALL GAME CHART」

増やせ参入メーカー！ 次の新戦力はどこだ!?

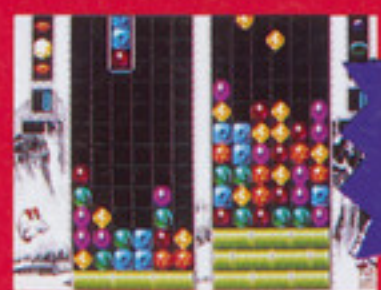
メガドラユーザーはもとより、業界関係者全体に衝撃を与えた先月のセガ新ハード話だけど、みんなの反響は意外と賛成派が多かったみたいだね（もちろん反対派の人も結構いたけど）。その後一部の新聞ではセガのハードは64ビットという表現を用いているようだが、とりあえずそういう部分は他のコーナーに任しておいて、今回は新ハード登場時のサードパーティーについて考えてみることにしたぞ。

で、さっそく各ハード参入メーカーのソフトの成績表（※1本しかソフトを出してないところは除いてある）を上に作ってみたんだけど、今後セガ陣営としたら、やっぱり右の有力な未参入メーカーがほしいところだし、ユーザーとしても新規参入メーカーの強化は歓迎したいところだよね。また、すでにメガドライブに参入しててて優良なソフトを出しているメーカーには、今後の新ハードでも活躍してもらわなければならないし、逆にそういうメーカーを大切に育てなければ、新ハードによるシェア争いもうまくいかないだろうね。

すでにセガの新ハードには約70社ものメーカーが参入の意向を示しているらしいし、実際右の未参入メーカーの中には、すでに契約完了済みのメーカーもあるかもしれない。とにかく新ハードでは、1本作ってサヨナラなんてことがないように、十分なサポート体制を用意してほしいところだ。うまくいけば海外のようにシェア交代だって夢じゃないからね。

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、帰ってきたセガのパズル名作「コラムスIII」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。前作よりも対戦色が強くなったこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

挑戦求む!?

「コラムスIII」は何着だ？

今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、なんと59着らしいぞ？

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本！海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はコナミの人気ガンシューティング「リーサルエンフォーサーズ（CD）」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつが初登場した時の予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

メガドラ初のガンシューティングだけど、はたして？

BEメガ読者レース参加者募集中!!

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシスの戦車シミュレーターゲーム「M-1 Abrams Battle Attack」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで！）、③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。締切は12月4日だぞ。

今月のにんじん！

2人プレイもできる本格派シミュレーターだ

BEメガ編集部総評

今月は秋のメガドラ界を賑わした超話題作が一挙に登場して、上位陣にも大きな変動が起こったけど、新ハードともどもメガドラもこの調子で続いてくれるとうれしいよね。まさに史上最強のラインナップが揃った今、当分の間は各ソフトで激烈な上位争いが、繰り広げられそうだけど、下位争いも思わぬ伏兵の登場でますます混沌としてきたぞ。上下新旧交代劇は、はたしていつまで続くのか？ 次号も必見。

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
284	275	マージャンCOP竜	TAB	5.5085
285	271	エグザイル	A・RPG	5.507
286	278	究極タイガー	SHT	5.5
287	277	ルナーク	ACT	5.4931
288	276	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.4857
289	281	FZ戦記AXIS	ACT	5.4732
290	279	アイル・ロード	RPG	5.4453
291	280	DJボーイ	ACT	5.4309
292	282	モンスターレア	ACT	5.4196
293	268	ストームロード	A・PUZ	5.409
294	283	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.373
295	284	ファイナルブロー	SPT	5.3681
296	285	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3656
297	286	ランボーIII	ACT	5.3537
298	287	パワーアスリート	ACT	5.245
299	291	G-LOC	SHT	5.2285
300	288	アトミック・ロボキッド	SHT	5.216
301	290	ファットマン	ACT	5.2018
302	289	ターボアウトラン	RAC	5.1559
303	292	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0925
304	293	A列車で行こうMD	SLG	4.9888
305	294	スーパーエアウルフ	SHT	4.9756
306	297	ザ・キックボクシング	ACT	4.9565
307	295	メガトラックス	RAC	4.9423
308	296	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.9189
309	298	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8475
310	299	AMBITION of CAESER	SLG	4.8076
311	300	ヘビーノバ	ACT	4.7653
312	301	インセクターX	SHT	4.7586
313	304	獣王記	ACT	4.6042
314	305	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5952
315	303	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.5947
316	302	SDヴァリス	ACT	4.5609
317	306	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.5065
318	308	港のトレイジア	RPG	4.4662
319	310	JUNCTION	PUZ	4.4423
320	307	火激	ACT	4.4245
321	312	セイントソード	ACT	4.4197
322	309	サンダーフォックス	ACT	4.3859
323	311	レッスルウォー	SPT	4.3627
324	313	スペースインベーダー90	SHT	4.3473
325	315	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3205
326	316	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.2613
327	314	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.25
328	317	アネット再び	ACT	4.2424
329	318	ズーム！	PUZ	4.1731
330	319	カース	SHT	4.168
331	320	史上最大の倉庫番	PUZ	4.156
332	321	機動警察パトレイバー 98式起動せよ！	ADV	4.0317
333	323	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.8048
334	322	四天明王	ACT	3.7934
335	324	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.7826
336	326	ストリートスマート	ACT	3.4573
337	—	ああ播磨灘	SPT	3.3636
338	325	邪神ドラクソス	ACT	3.3448
339	329	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3251
340	328	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.3218
341	327	中嶋悟F-1 HERO MD	RAC	3.2452
342	330	ラスタンサーガII	ACT	3.1752
343	331	ダブルドラゴンII	ACT	3.1508
344	332	XDR	SHT	3.1488
345	333	ソードオブソダン	ACT	3.0183

オッズ表D・E寸評 無敵の横綱、播磨灘大乱入

「工事中につき入らないでください」のD表と「凶悪犯逃走中につき避難してください(笑)」のE表だが、先月まで巷の話題を独占していた「帝王ソダンVS邪神ドラクソス」の対決に、掟破りの乱入をしてきた大うつけ者が、今月突如現れたのだ。伝統ある最下位帝王評議協会（ウソ）のしきたりを無視し、帝王の顔に泥を塗ったのは、横綱の「播磨灘」。土俵に乱入するなり、「ソダンの最下位20連勝はワシが破る」と豪語する始末。攻めの中嶋も迫る中、来月ソダンはどう出る？

【10月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表！】最後は10月号読者レースに応募してくれた人のお好みソフト1本＆ニンジンソフト「カリフォルニアゲームズ」の当選者を発表するぞ。今回ウルトララッキーにもソフトセットが当たった人は愛知県・横田隆行くん、大阪府・阿部一郎くん、東京都・芦川守くん、兵庫県・筒井慎二くん、奈良県・宇田亨くんの5名だ。おめでとう。待ってろよ。

読者レース応募券 12月

WOLRDWIDEな情報を先取り!

BE-MEGA NEWS&INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

MIMIYORI

NEWS 次世代マシンの争いさらに激化 ソニーが独自規格でゲーム業界に本格参入を決定!

先月、次世代マシンを明らかにしたセガに強力なライバルが現れた。ソニー(株)とソニー・ミュージックエンタテインメントは「(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント」を11月中旬に設立、家庭用ゲーム機とそのソフトを来年末日本国内で発売する(海外では'95年中)と発表した。

任天堂の互換機を断念した後、開発が進められていたPSXと呼ばれるこのマシンは、ソニーが専用に開発した32ビットRISCチップをメインに、高度な並列・分散処理が行える独自のアーキテクチャーを採用している。中でもグラフィックエンジンを核とした3DCG機能はかなり強力で、フルカラーはもちろん、秒間36万ポリゴンの処理ができるなど、業務用マシンに匹敵する性能を持つようだ。注目したいのは、3DOなどが「マルチメディアマシン」としているのに対し、ソニーは「ゲームマシン」と宣言し、ソフト開発もそこに重点を置くということだ。価格も「家庭用ゲーム機にふさわしい値段にする」(ソニー広報)とのことで、5万円以下になりそうだ。

一方、松下の3DOマシンREAL(リアル)も、来春の国内発売に向け、一部でデモなどを開始した。その他、イギリスで発売されたアミガの32ビットCD-ROMマシンや、来年アタリが発売を予定しているジャガー、それに任天堂の64ビットマシンなど、来年はまさにゲーム業界が激変する年になる。次世代ゲームマシンの続報に期待してほしい。

家電メーカーの本格参入を迎え討つセガの次世代機。CD-ROMドライブの仕様などに、かなり変更がありそうだ。

アメリカでは10月1日の発売と同時に1万台を完売した、松下の3DO規格マシン「REAL」。国内ではエレクトロニクスショーで初めて一般に公開された。勝敗はソフトの充実がカギか?

32ビット(68020)化をいち早く行ったCD-ROMマシン「アミガ32」。しかし来年RISC勢が発売されるとやや辛いか……。

規格制定に加わり、エレクトロニクスショーで参考出展されたソニーのビデオCDプレイヤー。新ハードに生かされるか注目される。

NEWS メガドライブでも離れて遊べますMD用コードレスパッドがセガから発売

セガ純正のメガドライブ専用コードレスパッド「セガコードレスパッドセット」がついに登場だ(11月下旬発売、価格4,800円)。パッドの形状や機能は従来の6Bパッドとまったく同じ。残念ながらリセット機能などはないけど、やっぱりコードレスは快適だぞ。2P用や買い替え用としてパッドのみも販売する(価格3,000円)。

さらに12月上旬には、セガ純正の6ボタンジョイスティック「アーケードパワースティック6B」が発売される(予価6,800円)。業務用のパーツを使い、操作感はバッチリ。各ボタンごとに連射の設定ができ、毎秒6～24発まで調節することが可能だ。こちらは互換機には全て対応している。周辺機器の充実は嬉しいね。

■受信範囲(直線3m・左右各40度)、単4電池2本使用(アルカリで連続40時間以上)。ワンダーメガ、テラドライブには使えません。M2とは互換性がありません。

EVENT 秋葉原でSFII発売記念イベント開催! ファン感激のSEGAアミューズメントフェア

「シャイニング・フォースII」の発売に合わせて、10月1日から3日間、東京・秋葉原のラオックス・ザ・コンピュータ館で、SEGAアミューズメントフェアが開催された。会場には制作会社ソニックのスタッフが駆けつけ、制作秘話を披露(ひろう)。また同時に開発中の「バーチャレーシング」や、発売前のソフトのプレイができて、SFII購入者は思わぬ特典に喜んでいたよ。

購入したばかりのユーザー達に、高橋社長ら制作者から直々のアドバイスが。役に立ったかな?

V.R.体験会では本誌でおなじみAM2研の永田副部長が開発状況などを説明してくれた。

INFORMATION■全国に340店舗を持つ、テレビゲームショップブルートが、マルチメディアストアー『ハイパーブルート』を東京代々木(11/12)、広島・五日市(11/19)、福岡(来年)にオープンするぞ。新作・中古ソフトはもちろん、ハード、周辺機器、それにゲームやパソコン関連の雑誌などをバッチリ揃えた、まさにマルチメディアの専門店だ。近くの人は行ってみよう。

INFORMATION 「魔導物語」「ぷよ2」の制作発表もある!? 「ぷよぷよフェスティバル'93」に集まれ!

コンパイル主催による「ぷよぷよフェスティバル'93」が、セガの協賛を得て、11月14日に開催されることが決定した。今回は一般参加者とゲーム雑誌関係者による「ぷよぷよ」ゲーム大会の他に、ゲームにちなんだコスチュームプレイのコンテストも行われてしまう。さらに噂の新作ゲーム発表もあるらしいのだ。また豪華なプレゼントが当たる大抽選会も計画中。場所は東京・代々木の全労済会館1F SPACE ZERO（スペースゼロ：JR新宿駅南口・徒歩5分)。午後2時から大会参加者の受付を開始するぞ(先着400名で締切)。1年間磨いた腕か、度肝を抜くコスプレか、みんなの挑戦を待ってるぞ!

前回「タラ」の姿で登場し、絶賛(?)されたBEメガ編集部。コス・プレコンテストはこれが発端になったとの噂も……。

CD 豪華ブックレットがついた必携アイテム今度は「シルフィード」のサウンドCDだ!

ついに"シルフィード"のCDが発売される! 内容はゲームの音楽も担当した"メカノアソシエイツ"によるアレンジで、ゲームでは表現できなかったクリアなサウンドがウリだ。また、88版のテーマも収録されているとくれば、見逃せない。豪華なブックレットも二度と手に入らない貴重品だ。東芝EMIから11月24日発売、2,800円。

GOODS グンゼから新登場のソニックトレーナーでこの冬は暖かいぞ

ソニックのキャラクターウエアを販売しているグンゼから、これからの季節にピッタリのトレーナーが発売された。色は3色を用意、価格は3,900円だ。他にも新デザインのトランクなどが多数発売中。ダイエーのトスアップなどで扱っているよ(詳しくは0120-167874へ)。

写真のトレーナー(提供グンゼ)を抽選で3名にプレゼントします。ハガキに必要事項(欄外参照)と今後どんなグッズがほしいかを書いてBEメガ編集部「ソニックトレーナー」係まで。

INFORMATION 東京テクニカルカレッジがゲームソフト科を来春新設

現在8学科、1610名の生徒が学ぶ、専門学校東京テクニカルカレッジ(東京・国立)では、来年4月よりゲームソフト科を新設する。ゲーム企画を実現させる能力を養成するため、プログラム作成に重点を置きながら基礎・応用学習を行う予定。現在願書を募集しているぞ。

東京テクニカルカレッジゲームソフト科■募集定員：40名(男女)、入学資格：高校卒(見込み者含)。問合せ先：0425-74-8881(入学相談室)まで。

VIDEO セガ制作・南野陽子主演のRACムービーがビデオ化

セガなど3社が共同制作し、昨年夏公開された映画「ドライビング・ハイ」がビデオ化された。主演の南野陽子が体当たりで挑んだ、迫力のレースシーンがふんだんに盛り込まれている。V.R.攻略の参考になるかもしれないぞ?

ペーパードライバーの彼女は感覚を養うため六本木GIGOのV.R.で猛特訓したそうだ。11月25日発売ー5,450円

MOVIE 微妙な「間」と繊細なタッチのいがらしワールド「ぼのぼの」を観て幸せになっちゃおう

「まんがくらぶ」(竹書房) などで連載中の人気4コママンガ"ぼのぼの"が映画になったぞ。監督・脚本は原作者の"いがらしみきお氏"が手掛けたもので、ほのぼのとした動物世界の中に哲学的なストーリーが展開される。こんな風に聞くと難しそうに思っちゃうけど"ぼのぼの"をはじめとする可愛いキャラクターやゴンチチの極楽サウンドは見終った後、優しい気分になれるよ。メガドライブのゲームにもならないかなあ。

竹書房からぬいぐるみを5名にプレゼント。希望者は必要事項を書いてBEメガ編集部「ぼのぼの」係まで。

映画の公開は11月13日から。絵柄とゴンチチのアコースティックギターサウンドが絶妙にマッチングしている。

NEW RELEASE

CD 教祖誕生/藤井尚之

ビートたけし原作の映画のサントラ。SAX中心の曲をメインにアコースティックやオーケストレーションなど様々なタイプの曲を聴かせる。

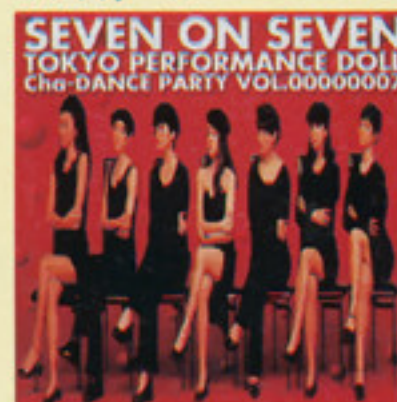
●ポニーキャニオン
発売中/2,800円

CD Merry-Hurry/ribbon

久々のオリジナルアルバムは、ribbonならではの遊び心豊かでバラエティに富んだ楽しい内容。まだまだ脱アイドルはしないでほしいよね!!

●ポニーキャニオン
発売中/2,500円

CD SEVEN ON SEVEN/東京パフォーマンスドール

最新シングル「ダイヤモンドは傷つかない」を含めた全12曲をノンストップMIXで収録。54分間途切れることなくTPDにハマってしまうぞ。

●エピックソニー
11.10発売/2,800円

CD PLEASURE/久松史奈

まとまりをみせた前作から一歩違う方向へ踏み出したアルバム。生楽器を中心に、ジャンルという枠を超えた歌謡曲の良さを表現しているのだ。

●BMGビクター
発売中/3,000円

CD RadioGenic/鈴木祥子

約2年ぶりのアルバム。KYON²に提供した「優しい雨」のセルフカバーやテレビでもおなじみの「ラジオのように」「ときめきは涙に負けない」を収録。

●エピックソニー
発売中/2,800円

CD 悪魔城ドラキュラX

MDのバンパイアキラーとPCのドラキュラX全曲、さらにX68Kの悪魔城ドラキュラのアレンジ4曲を収録した豪華版。

●キングレコード
発売中/3,600円

VIDEO SAMURAI SPIRITS～十二剣士列伝～

各キャラクターの技や名場面、必殺技を、担当声優のナレーション入りで収録。ハッキリいってプレイは超ウマなので、真似するのはかなり難しいぞ。

●サイトロン
11.19発売/4,800円

EVENT■11月21日～23日、東洋大学白山校舎の学園祭で、セガの「ロックオン」を使ったイベントが行われるぞ。模擬市街戦ゲームなど、当日参加OK。遊びに行ってみよう!
INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：11月18日「アラジン」、11月26日「ソニックスピンボール」お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて12月7日(消印有効)。

第18回
「おそ松くん」
続々登場篇
「セガマークⅢCM」
北斗の拳ほか

BEメガ CM探偵団

「隊長、今月は新作CMがありませんね」「うむ、息切れにつき（ウソ）1回休みじゃ」「そのかわりネタのほうは超貴重なCMばかり揃ってますね」「涙なくして見れんぞ、これは」

なつかCM紹介 「おそ松くん」 続々登場篇 15 Seconds

はじめに紹介するのは、あのメガドライブ初期の迷作「おそ松くんはちゃめちゃ劇場」のCMだ。メガドライブ本体のCMも担当していた、いとうせいこうのナレーションと、変な（？）ゲームのBGMで、爆笑必至のデキなのだ。

1 へんな合成の中しゃべりまくる、いとうせいこう
「メガドライブの」

2 なぜか脱ぐせいこう氏（笑）
「16ビットソフトシリーズが」

3 ゲーム画面入る（独特のBGMが笑いをさそう）
「面白さ絶好調で続々登場」

4 タイトル画面もドーンと（笑）
「あのおそ松くんがゲームになってますます大騒ぎ」

5 本体のPRも当然あるっス
「時代の先行くメガドライブ セ〜ガ〜♪」

END

CMよもやま話

●メガドライブ「3ショック篇」
スピードショック、サウンドショック、ビジュアルショックの名文句（？）とともにメガドラは登場。ラップバージョンもあった。

●MEGA-CD「新登場篇」
近未来の研究所のイメージを持たせたというMEGA-CDのCM。主演のブラボー小松のカッコウは、ちょっとキレすぎだった？

●メガドライブ2「コンパクトマジック篇」
東京ムービー制作のソニックとテイルスのアニメを使って、好評を得たメガドライブ2のCM。広川太一郎も好感触だった。

いままでにいろんなCMを手掛けてきましたが、中でもMEGA-CDのCMは意外と手間のかかったことで思い出深いですね。あのCMは、とにかくすべて合成で作られてまして、編集作業だけで3日以上かかったほどです。スケジュールの関係で編集の際にはわざわざ中山社長に出向いてもらってチェックをいただいたほどですが、完成品は予想以上にインパクトのあるものになりましたね（苦笑）。今度の新ハードのCMはまだまだ白紙状態ですが、期待しててほしいですね。<セガ宣伝部>

なつかCM紹介 セガマークⅢCMグラフィティ

お次に紹介するのは、千葉県の小名弘幸くんによって発掘された「北斗の拳」ほか1メガゴールドカートリッジのCMだ。「北斗の拳」の名シーンを見て、マークⅢ本体を買いに走った人も多いという有名な名作が、このCMだ。

1 謎の少年登場
「駒崎涼太郎、11歳。ゲームの達人と呼ばれる彼は言う……」

2 みんなが釘付けになった「北斗の拳」の名場面だ！
「スゴイ奴が現れた。1メガソフトの大容量。セガだから4倍手ごわい」

3 おまけの「ダンプ松本」も（笑）
「北斗の拳、そしてダンプ松本。興奮無限大。大きな違いのわかる」

4 通称ゴールドカートリッジを掲げる少年
「1メガゴールドカートリッジ」「となりのゲームは、もうつまらない」

5 マークⅢ全盛期ですな
「セ〜ガ〜♪」

END

探偵団リポート

「ファンタジーゾーン」
こちらは佐久田欣也なる達人（11歳）が登場するファンタジーゾーン篇。う〜む。

「ハングオン」
ソフトはカードだし、テレコンパックなんてものも出てた。

ここで紹介している懐かしのCMは、どれもセガマークⅢを売り出すに十分な名作ソフトのCMばかりだ。当時人気だった「ハングオン」はバイクハンドル型コントローラーといっしょに売り出されて注目を集めたし、1メガソフトシリーズも、ゴールドカートリッジの名に恥じないラインナップだった（北斗の拳のCMはコマ送りにして見た人も多いはず）。当時流行のゲーム名人を仕立てあげているのは少々安直だが、他社比較の精神はこの頃からあったようだ（笑）。

【CM探偵団情報大募集中！】CM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。で、今回のソフト1本プレゼントは、マークⅢソフトのCMを送ってくれた千葉県の小名弘幸くんに決定だ。で、今年の最後を飾る来月のCM探偵団は、またまた新作CMを見せる予定だぞ。

THE SCENE OF J.LEAGUE VOL 5

無念!! 日本代表、ワールドカップの夢、破れる…

ニコスシリーズ前半戦を1敗のすばらしい成績で折り返したエスパルス。好調を維持できるのか!?

意外と低迷したマリノス。得点王ディアスが健在ながらも、ディフェンス陣が崩れて今ひとつ波に乗れない。本来は優勝候補。

ケガに泣きながらもヴェルディの、日本の10番として活躍するラモス。首位奪取は彼にかかっていると言っても過言ではない。

第2ステージ後半戦!! 好調エスパルスを止めるのは

J LEAGUEクイズ メガカルチョ

記事を読んでいるだけでは物足りないという読者のために、結果予想でプレゼントをあげちゃう〝メガカルチョ〟を開催しちゃうぞ。この企画はフジテレビで放送していたデダカルチョをパクったものなのでおなじみだと思うけど、下の3つの対戦の勝敗を得点差とともに予想するもの。応募の仕方は右下のハガキを見本に書いて送ってくれ!

ちなみに、本誌メガバクチャーの森崎予想ではマリノス－ガンバはＰＫでガンバ。エスパルス－グランパスは2差でエスパルス。そしてサンフレッチェ－ヴェルディはＰＫでサンフレッチェと大胆予想。よって予想は〝ル・ガ・カ〟だ。カルチョワードを当てた人の中から抽選で5名様にお好みゲームソフトをプレゼントしちゃうぞ。宛先はＢＥメガ編集部「メガカルチョ係」までだ。

2ndステージ第13節(11/17)組み合せ

ジェフ×レッズ
3勝（国立）3敗
マリノス×ガンバ
1勝2敗(三ツ沢)2勝1敗
フリューゲルス×アントラーズ
2勝1敗(水前寺)1勝2敗
エスパルス×グランパス
1勝2敗（草薙）2勝1敗
サンフレッチェ×ヴェルディ
3敗（広島）3勝

カルチョワードで応募

メガカルチョ
カルチョワードは
ルガカ だ!
•自分の住所
•氏名（年令）
•電話番号
•お好みゲームソフト

今回の締め切りは11月15日まで(消印有効)。結果の発表は2月号(1月8日発売)の予定だ。

ホームチーム	2差以上	1差	PK	PK	1差	2差以上	アウェイチーム
マリノス	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	ガンバ
エスパルス	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	グランパス
サンフレッチェ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	ヴェルディ

順	チーム名	エス	ヴェ	アン	フリ	ガン	サン	ジェ	マリ	グラ	レッ	得点	失点	得失点差
1	エスパルス	＼	○	○	○	○	○	●	○	○	○	14	4	+10
2	ヴェルディ	●	＼	○	○	○	○	○	●	○	○	19	6	+13
3	アントラーズ	●	●	＼	●	○	○	○	●	○	○	13	11	+2
4	フリューゲルス	●	●	○	＼	○	●	●	○	○	○	10	12	−2
5	ガンバ	●	●	●	●	＼	○	○	○	○	●	10	8	+2
6	サンフレッチェ	●	●	●	○	●	＼	○	○	●	○	16	14	+2
7	ジェフ	○	●	●	○	●	●	＼	●	○	○	17	17	±0
8	マリノス	●	○	○	●	●	●	○	＼	○	●	12	14	−2
9	グランパス	●	●	●	●	●	○	●	●	＼	○	10	17	−7
10	レッズ	●	●	●	●	○	●	●	○	●	＼	4	23	−19

順	プレイヤー	チーム名	点
1	ディアス	マリノス	19
2	アルシンド	アントラーズ	15
3	バベル	ジェフ	14
4	三浦知良	ヴェルディ	12
5	武田修宏	ヴェルディ	11
	エドウー	エスパルス	11
7	永島昭浩	ガンバ	10
8	前田 治	フリューゲルス	9
	黒崎比差支	アントラーズ	9
	高木琢也	サンフレッチェ	9

悲願であったW杯の夢が、あと1歩で破れてしまった日本代表。それだけに、ファンとしてはこれから始まるＪリーグの第2ステージ後半戦で素晴らしいプレイを見せてもらい、少しでもうっぷんをはらしつつＪリーグ元年を気持ちよく締めくくりたいよね。となれば、当然第2ステージ前半戦を振り返っておかなければならないだろう。

第1ステージを制したアントラーズを止めるのはどこか……ヴェルディ、マリノス、ジェフなど、有力視されていたチームがつまづく中、前半を終わって首位に立ったのはエスパルスだ。ヴェルディから移籍した加藤久、ブラジルからの助っ人ＧＫシジマールとＤＦゴメスの加入によりアップした守備力が大躍進の要因だ。8/28に行われたヴェルディとの1敗同士の対決も、シジマールの大活躍でＰＫを制し首位を堅守。とはいえ敗れたヴェルディも得失点差ではエスパルスを上回っているだけに予断は許さない。また、不調と言われながらアントラーズが3位につけているのもちょっと不気味。後半戦も最後まで熱いプレイが期待できるぞ!!

'93全日本F3000選手権シリーズ第9戦

BE MEGA RACING FREAK Vol. 7

全日本F3000チャンピオンの栄冠はだれの頭上に輝く!?

今年のF3000は、開催ごとに優勝者が変わる激戦模様。開幕ダッシュでトップを走るかと思われた星野一義が中盤失速ぎみとなり、代わって鈴木利男が中盤から後半にかけてポイントを稼ぎチャンピオン争いに名乗りを上げた。

しかも、そのうえ今年は2回も開催が中止されるという異常事態が加わり、例え今まで0ポイントでもこの第9戦で優勝した者にはチャンピオンになる可能性があるというだけに、各ドライバーとも気合いが入っていた。

結果はポールから飛び出したチーバーがトップでチェッカーを受け、初戦に続いて2勝目をゲット。2位はアーバイン、3位は鈴木。

ポイントのほうは25点でチーバーがトップ。これをアーバイン(24P)、星野(23P)、アピチュラ、鈴木(20P)が追うという展開。星野に前半戦のような覇気がないのが気がかりだが、残り2戦、この5人による火花を散らすバトルが富士、鈴鹿で繰り広げられる。昨年同様、最終戦に決着が持ち込まれることは必至だろう。その時はF1日本グランプリで健闘した鈴木とアーバインの走り、そして右京以来の日本人チャンピオンが誕生するかどうか注目しよう。

ポール・トゥ・フィニッシュを飾ったロス・チーバー。

優勝、3位と来てチャンピオンを狙える位置につけた鈴木。

話題のメガドラソフト「ストⅡダッシュプラス」を手にしてニッコリ。

アーバインもF1日本GPを激走(?)。

国産マシン「童夢」を駆るアピチュラ。

'93 MILLION CARD CUP RACE Round 3 SUZUKA

今月はセガの最新アーケードゲーム2本を紹介！
話題の「バーチャファイター」最新画面も公開だ!!

最新画面公開

躍動するポリゴンが大迫力！ これが次世代の格闘ゲームの姿だ!!

バーチャファイター

●セガ●年内登場予定●ACT

8月のAMショーで話題をさらい、登場が待たれているセガの「バーチャファイター」だが、今月は今まで公開されてなかった画面の数々を紹介しよう。今までは、横画面のものしか公開されてなかったが、躍動感あふれるこの画面を見れば、みんなの印象もだいぶ変わってくるのではないだろうか。

3つのボタン（パンチ、キック、防御）とスティックレバーのみという非常にシンプルな操作法も、実際にやってみればその爽快感に納得すること請け合いだ。まさに格闘技本来の楽しさを味わいながらプレイできることだろう。巷では現在「スーパーストII」や「餓狼伝説SPECIAL」といった人気シリーズの最新作が、ゲームセンターで好評稼動中だが、この「バーチャファイター」は、確実に格闘ゲームの流れを変えるはずだ。

現在開発中の最新画面はさらにリアルになってるとのことだが、まずは来月の登場を待つべし!!

「バーチャファイター」は技のかけ方や間合いによって自動的にベストアングルに視点が切り替えられるのだ。基板は「バーチャレーシング」のものと同じだが、迫力は10倍くらい違うぞ。

基本画面は横画面だが、これがリアルタイムで変わるのだ。

キャラもその後性格づけや主人公設定などで、今後変更が加わってくる予定だ。続編を作る際(早い！)には、AM二研の鈴木部長は中国にまで勉強に行くそうだぞ。

来月ついに真の画面が明かされる…

世界のスーパーヒーロー、ソニックがアーケード界に進出!!

宿敵エッグマンに捕らえられたソニックとその仲間達!!

セガソニック・ザ・ヘッジホッグ

●セガ●好評稼働中●ACT●トラックボール対応

ソニックがついにアーケードへ殴り込み!! ゲームのポイントはトラックボール操作で3人同時プレイが可能という斬新なシステムだ。ソニックの楽しさが、さらに広がるぞ。

「セガソニック」は全7ステージからなるアクションゲーム。クォータービューによる画面構成やキャラパターンの多さは、高機能ハードであるシステム32ボードが持つパワーを存分に生かした作りとなっている。マイティー、レイといった新たな仲間達とともに宿敵エッグマンの仕掛けた罠をかいくぐれ!!

すべる床に注意!!

ステージ2の"Icy Isle"。ツルツル滑る床に気をつけながら進め。ソニック達の姿が氷の床に反射しているのも注目だ。

アリ地獄から抜け出せ

ステージ3"Desert Dodge"で、蟻地獄に落ちたマイティー。助けてぇ!!

上を目指して登れ!!

早く上へ登らないと、大爆発に巻き込まれてしまう!! ひたすら上を目指せ。

特報 フジテレビジョン SEGA 共同企画開発

FORMURA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993

HEAVENLY SYMPHONY

ヘブンリー・シンフォニー

Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©SEGA 1993

'94年4月発売予定／7,800円(予)／MEGA-CD

究極のリアリズムが実現した！

- ●3次元計算に基づくリアルなグラフィック
- ●フル画面によるゴージャスな取り込み映像
- ●タイヤ跡、看板、ウェット・ドライコース、レコードラインなどを明確化
- ●リアルなCDサウンド
- ●コース、ドライバー、セッティングから'93年のハプニングに至る完璧なデータ

セガとフジテレビが共同企画開発をする、本物のF1ゲームが発表された。その名も「HEAVENLY SYMPHONY」。F1ゲームは近年のブームですっかり定番ゲームとなり、これまでもフジテレビ許認可のものが数多く発売された。しかし、それらとこのゲームとはモノが違う。なぜならフジテレビが持つ膨大な実写映像をふんだんに盛り込み、アドバイザーに川井一仁氏を起用することで、コース、車の動き、セッティング、コントロールラインをはじめとする細かいデータを活用できるからだ。

'93年モードでは、今年起こった数々のエピソードがゲームで再現される。例えば雨のブラジルGPの場合はプロストがリタイアし、ペースカーが入ったところからゲームが始められるわけだ。GPモードにしてもキチンとF1のタイムスケジュールに従い、金曜日はフリー走行と公式予選、土曜日が公式予選2日目、そして日曜日がウォームアップランと決勝レースになるし、予選中にはタイヤの本数制限と時間制限もある。もちろんこういったシステムだけでなく、タイヤ跡、ウェット・ドライの路面状態、看板、アザーカー(敵車)の忠実な描き込みなど見どころが盛りだくさん。しかしそれは、CD-ROMとセガの3D技術があればこそ。名作スーパーモナコGPシリーズを超える、究極のレースゲームが全世界のゲームファンとともにF1ファンをも巻き込み、魅了することになりそうだ！

スペシャルアドバイザーには

川井一仁氏を起用

司会の佐藤アナと熱のこもった楽しいおしゃべりを聞かせてくれた川井ちゃん。

「これまでのF1ゲームはリアリティに欠けていました。セッティングが不自然でサスを固めると直線スピードが上がったり、時速400kmも出たり。そこで考えたのが究極のリアリズムです。ただし、あくまでゲーム性を忘れないでの話です。新人ドライバーがこのゲームでコースを覚えてイメージトレーニングできるくらいのレベルのものにしたいと思っています」

(株)フジテレビジョン スポーツ局長 今井將氏
(株)フジテレビジョン 常務取締役 富田徹郎氏
(株)セガ・エンタープライゼス 専務取締役 木下紘一氏
(株)セガ・エンタープライゼス 取締役 重田守氏
(株)セガ・エンタープライゼス 取締役 鎌田繁雄氏

この大プロジェクトをリードする男たち

あれから数百年…伝説の英雄の子孫が帰ってきた!!

ラングリッサー2

メサイヤ
発売日未定
価格未定
SLG

先取り最新情報

大陸統一のカギを握る闇の剣「アルハザード」

着々としかも余裕を持って開発進行中！　新ネタ続々

「ラングリッサー２」の開発が再稼働したニュースを報じたのは、３カ月ほど前。しかしその反響はかなり大きく、まだ写真数点を公開しただけで読者の期待ランクもグングンと上がってしまった。いかに第１作目がユーザーみんなから高い評価を得て、愛されたのがわかるよね。今後とも新鮮なネタが入りしだい、ガンガン紹介していくつもりだ。

ところで今月の最新情報なんだけど、システム的なものはちょっとおあずけ。でも魔法関係と設定画面が紹介できることになったんだ。今はシステムの基本的な部分が固まった段階で、この写真もじつはグラフィックツール上で無理やり作成したもの。だからどこのシナリオとかはまだ確定ではない。次回では戦闘シーンが紹介できそうだが、こういった写真を見ただけでも、２の雰囲気が味わえて、なかなかいいねえ。次回も期待して！

10月号で初登場した時よりも、さらに細かく美しくなった感のあるフィールド画面。開発途中ということを考えても、期待が高まってくる。早くバトル画面が見たい…。

⬇シナリオ後半には上陸戦も行われるらしい。こういった船での戦いは前作にはなかったものだ。かなり広い範囲に渡って戦うことになるのではないだろうか。

ウィンドウの色設定や戦闘シーンのON・OFFが可能になった２のゲーム設定画面。戦闘シーンをカットすれば、スピーディーに遊べるぞ。

１部隊すべてを攻撃する魔法「サンダー」。敵は雷に打たれてガイコツの絵になる！

⬇これは治癒系魔法の１つ「フォースヒール」だ。任意の自軍の１部隊全員のＨＰを回復する。どのくらい回復するかは不明。

リアナ（巫）

サルラス領近くの光の神殿の巫。アルハザードの封印を解くために必要な人物。帝国軍に追われていたところを、エルウィン達に助けられることになる。

ラーナ（ダークプリンセス）

ダークマスターのボーゼルに術を掛けられ、ダークプリンセスとして側に仕える。しかし本当は心の優しい少女だというが……。

すべてを知る大魔術師ジェシカ

500歳を超えた大魔術師として、前作から引き続き登場するジェシカ。聖剣ラングリッサーはもちろん、闇の剣アルハザードなど、すべてを知る人物なので、２においてかなり重要なカギを握る。かつてバルティア城を海底に沈め、ラングリッサーを伝説の中に閉じ込めた張本人でもある。エルウィン達とどういう形で絡むのか、非常に楽しみだ。

メガドラ版「バーチャレーシング」の最新情報コーナー

●セガ●3月発売予定●価格未定●RAC●16M+DSP

続報 Virtua Racing V.R. EXPRESS

完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

今月は先月ちょっとだけ紹介した中級コースと上級コースをまずはドカーンと大公開！その他、2Pモードの内容や最新の開発状況など、「V.R.」情報を徹底的に紹介するぞ。

2Pモードも着々進行中！最新画面を一挙大公開!!

変更されてよりいい感じに仕上がってきた初級コースの雲の形と、視点3。現在はライブモードがポリゴン数的に、グランプリモードがピットインのプログラムでやや難航しているとか…。

今月は中級、上級コースの最新画面を一挙に公開しているが、じつは取材時には〝2Pバトルモード〟の最新画面も見れたのだ。画面のほうをお見せできないのは残念だが、画面的には上下2分割にしながらも、ほとんど1Pモードに見劣りしない素晴らしいデキだったぞ（ただし、観覧車や木の数は減らしたりしている）。ちなみに、このモードは「レースゲームとしてよりも、ぶっつけあり、なんでもありの自由度の高いゲームモード」ということを目指して作られており、プレイヤーどうしでいろいろ楽しめるように、設定も自由度が高くなっているのだ（自車は赤、青2種類、周回数は5～20周まで設定可能でタイム制限なし。5種類のグリップ力でハンデがつけられ、後続車有利は廃止された）。なお、現在アザーカーは入れられてなかったが、これも今後検討するとのこと。

開発は年内いっぱいを目指して進められているそうだが、並行作業で難航しているライブモードやグランプリモードの動向にも注目したいね。

解説はおなじみ永田副部長。デモには新たにランキング表示も入ったぞ。

絶景が目白押し！ 中級コースの見どころチェック!!

というわけで、まずは人気の高い中級コースを紹介するぞ。一番下の小さい連続写真は中級コースのデモだが、ご覧のとおり、ゴールデンゲートブリッジばりの吊橋に始まり、トンネル、風車、立体交差と、見どころ満載の美しさが、特徴だ。特に「入れるのは無理かも？」と言われていた風車近くの〝牛〟が、2匹も入っているのはお見事のひとこと。2画面分割の〝2Pバトルモード〟時には、表示ポリゴン数の問題上、風車や牛はさすがに表示されないが、一番走りがいのあるコースなのは確かだ。各コースとも1位で完走すれば、5周分のリプレイ（スキップ可）を見れるぞ。

中級コースのスタートは橋の上から。ちなみにどのコースも16位からだぞ。

ここで視点4に切り替えると、こんな感じになる。結構カッコイイぞ。

上空からみた感じで吊橋を疾走中。敵車をドンドン抜かしていこう。

ちょっと先に進むと目の前にトンネルが。もちろん視点切り替えも自由。

トンネル内で視点4に替えると、山がとっぱらわれた形で表示される。

トンネルを抜けると風車が登場。近くに牛も、ちゃんと2匹いるぞ。

風車の先は、2車線に分岐。でも、一方は遮断機で通れないので要注意。

大きなカーブに遭遇。視点4で見ると巨大なポリゴンの岩柱が圧巻！

コースの最後をかざる立体交差が見えてきた。道が狭めなのがツライ？

通過前に視点1に切り替えると、なかなかの迫力。ゴールを目指せ。

これが難易度A級の上級コース！ カウルだって壊れるのだ!!

3つある「バーチャレーシング」のコースの中で、最も難易度が高い上級コース。地中海風の風景を背景に、海岸や山中を走り抜けるこのコースでは、なんとクラッシュすると前後のカウルが壊れるのだ(当然車の性能も落ちるぞ)。このコースもギリシア神殿風の建築物や、ヨットの浮かぶ海辺など見どころ十分だが、無理と思われていた看板の絵が、ちゃんと入ってきているのも必見だ。

ちなみに、メガドラ版「バーチャレーシング」が基本的に3コースのみというのは今まで報じてきたとおりだが、全コースを制覇すると何かオマケがあるかもとのこと。こりゃ期待しちゃうよね。

上級コースはヨットの浮かぶ海辺のピット前から始まる。ちなみに、ゲームのほうは基本的に3Bパッド対応だが、6B対応も検討の余地ありとのことだ。

コースの序盤は、右手のヨットを横目に海岸線を疾走することになる。

視点3に切り替えるとこんな感じだ。これが一番走りやすいかもね？

海岸線の途中でチェックポイントが。山の頂上には神殿風の建物が見える。

気を許したとたんに大クラッシュ！ クラッシュパターンも多彩だぞ。

後ろのカウルが損傷してしまった。スピードも若干落ちてしまうぞ。

上級コース最大の難関ヘアピンカーブが見えてきた。うまく減速しろ。

ヘアピン通過後のチェックポイント。対向車線も走る車がちゃんといるぞ。

看板にはSONICの文字が。ちなみにアーケード版は7 SEASだった。

山岳の中に突入。ポリゴンで構成された山肌もなかなか迫力あるぞ。

意外と長く続く山岳地帯。視界を確保して走るほうが、よさそうだ。

ようやくゴール地点に到達。視点4に切り替えると、絶景で最高！

ここまで忠実に再現!! 買ったら試したいシーンはコレだ!!

とりあえず、ここまでの中級、上級コースの紹介で、メガドラ版「バーチャレーシング」のデキの良さは、十分にわかってもらえたことだろう。だが、せっかくこれだけ自由度の高いポリゴンゲームなんだから、もっといろいろ試してみたら面白いものがあるはず……。

というわけで、今回は普通にプレイしてたんじゃ絶対お目にかかれない部分まで、いろいろ試してみたぞ。下に挙げた例はほんの一部だけど、これらの他にもスリップストリームや、スピンを起こす敵車など、一度は体験したいシーンがいっぱいあるのだ。買ったら、みんなも試してみよう。

プロならマニュアル！

コース選択時にAボタンを押しながらCを押すとマニュアルモードにできる。プロならコレだ。

画面左下に現在のシフトが表示される。ちなみにシフトチェンジは、十字キーの上下で行う。

マニュアルだと最高速度は330km／h、オートマなら328km／hになる。スリップストリームを使えばプラス5km／hが可能だが、この差は大きいぞ。

これがポリゴン牛だ!!

コースを逆走して風車近くに進むと、ちゃんと牛の姿が！ 離れたところに、もう1匹いるぞ。

よく見ると尻尾、耳、乳まであるのがわかる。ちなみに牛は、25ポリゴンで構成されてるとか。

ポリゴン表示の限界から、入れるのは無理だろうと言われていた中級コースの牛も、ご覧のとおり再現されている。やっぱり一度は見に行かないと。

リバース走行

ゲームを無視すれば、リバース走行はどこまでも可能だ。2Pバトルモードなら、時間制限がないので、延々と逆走を楽しむことができるぞ。

壊れるカウル

上級コースでのカウルの破損は5段階に分かれている(絵的には前後の破損のみで表現)。壊れるたびに空気抵抗と加速が約5％ずつ悪化していくぞ。

メガドラ版「V.R.」の気になる点を再チェック!!

初めて画面が公開されてから、すでにだいぶ経つメガドラ版「バーチャレーシング」だが、じつは今まで公開された画面についても、もっと掘り下げて説明ができるほど、このゲームは奥深くまで作り込まれているのだ。特にアザーカーのデータや、自車に投入されてるデータの量はハンパなものじゃないのだ。

そこで、レースゲームの常識をはるかに超えると言われる「バーチャレーシング」の実態に迫るべく、さらにポイントごとに考察を加えてみるぞ。メガドラ版のデキがイマイチ心配という人も、これを見れば少しは安心できるんじゃないかな？

視点切り替え

このゲーム最大の特徴である視点切り替えは、オプションで3種類の切り替えが選択できるぞ（①Cを押すごとに1→2→3→4→1→2…、②同1→2→3→4→3→2→1→2…、③Cを押しながら十字キーで任意の視点を選択）。

120の項目

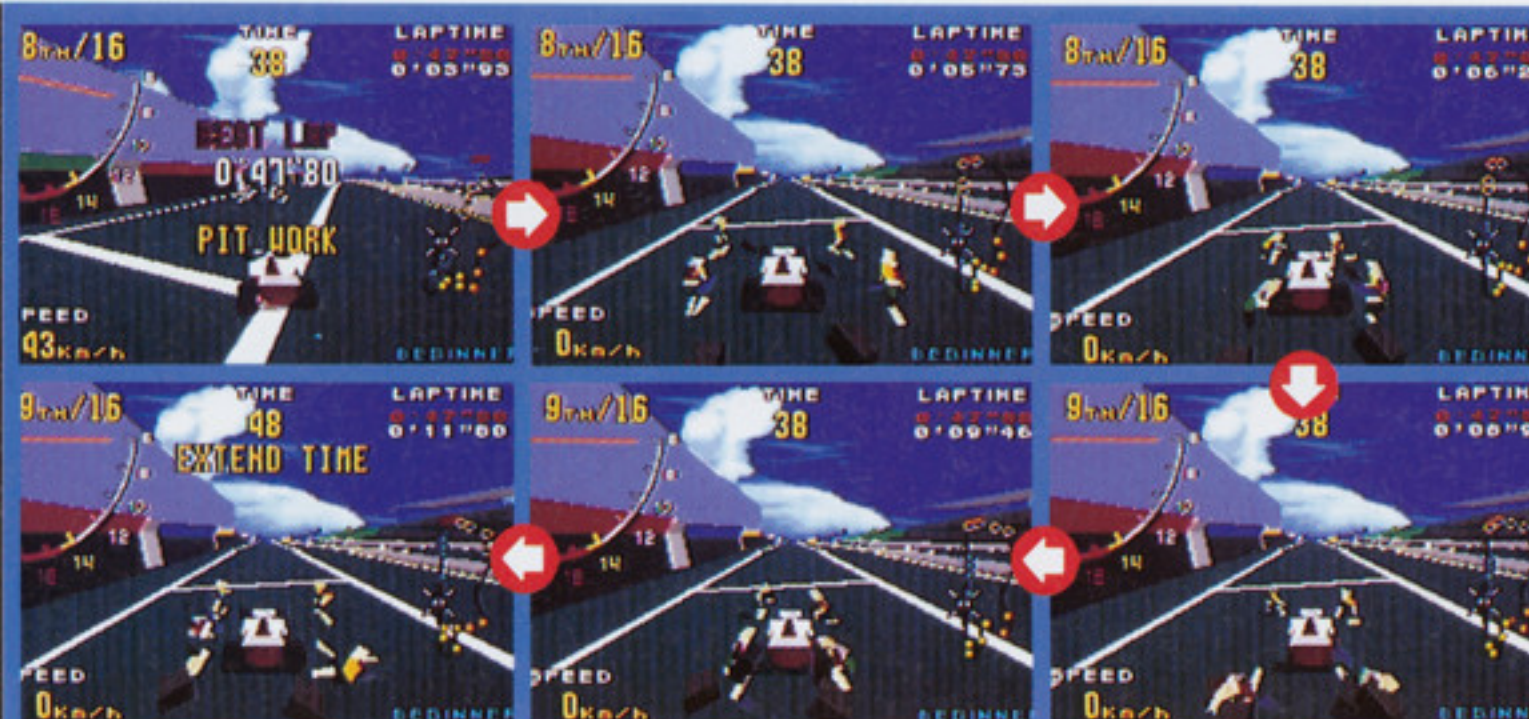
アーケード版「V.R.」は、自車の性能に車体重量、回転摩擦計数、各タイヤのグリップ力、エンジン性能など、じつに120もの項目のデータが入力されていたが、メガドラ版にもこのデータすべてが移植されている。これはスゴイぞ。

効果音

エンジン音は現在FM音源を使って鳴らしているが、今後さらに12気筒エンジンぽい音に近づけるため、さしかえ作業に入っている。また、BGMもアーケードで数種類存在したコースセレクト音以外はすべて入っているとのことだ。

避ける敵車

「V.R.」のアザーカーは、すべてMAXスピードが違っており、ブレーキングポイントも多様なため、毎回プレイするごとに違ったライン取りをしてくれる。基本的にアザーカーが自車の進路を避けてくれるのもうれしいぞ。

ピットクルー

ピットクルーは今までに何回か描き直しが入ったが、だいたいこんな感じでいく模様だ。とりあえず入っただけ感謝しよう？

V.R.御意見覧

330km／h以上で走れるターボモードを
マシンカラーを自分で選びたい

コーナーの最後は、いつものように読者のみんなから寄せられたメガドラ版「バーチャレーシング」に対するご意見を紹介するぞ。開発もそろそろラストスパートに入ってきたけど、もしもゲームに採用されるような素晴らしいアイデアがあれば、採用者の名前がスタッフロールに載るかもしれないとのこと。というわけで、今月はどうかな？

●裏技で330km／h以上出るようにしてほしいです。いわゆる〝ターボモード〟というやつですが、どうでしょうか？（愛知県・両角稔雄・18歳）

■永田：じつは、チェック用にそういうものは開発室にあることはあるので、技術的にはできないことではありませんね。ただしこのゲーム自体、１つ１つバランス取りをしながら開発をしていますので、ただ単にスピードを速くするというのもどうかと思います。速くして、バランスが取れるなら話は別ですが、現状としては難しいでしょう。

●天候の変化やウェットレースなんかも入れてもらえると、楽しめると思うのですがどうでしょうか？（鹿児島県・永野宏樹・16歳）

■永田：これはやりたいところなんですが、雨の表現が難しいんですよね(笑)。データ的には路面の摩擦を少なくすれば簡単にできることなんですが、やはり画面的に雨が降っていないのに「ウェット」というわけにもいきませんし……。すみません。できないことだらけで（笑)。

●アーケード版では自分が座る場所で自分のマシンの色が決められてしまいましたが、メガドラ版では自分のマシンの色を自由に決められるようにしたいのですが。（愛知県・関戸一輝）

■永田：これは一見、簡単そうなことなんですが、メガドライブは１画面に使える色が少ないためにじつは大変難しいことなんですよ。例えば初級コースの橋などはタイリングっていう手法（２色の色を１ドットおきに配色し、メガドラで出せない色を出しているように見せている。ここでは赤と黄色）を使ってオレンジ色っぽくしてあるのですが、自車の色がいきなり赤から緑色なんかになると、それに影響されて橋の色がオレンジ色じゃなくなるんですよ。これも実現は難しいと思います。

みなさんのハガキはちゃんと全部目を通して、チームでミーティングにかけていますとのこと。今後も送ってね。

【V.R.御意見係募集中！】どうやら完成までもうすぐのような感じの（？）AM二研だけど、今月も引き続きメガドラ版「バーチャレーシング」に関するみんなの御意見、御要望を大募集中だぞ。編集部に送られてきたハガキ（封書も可）は責任をもってAM二研に届けるから、ジャジャンメガドラ版「V.R.」に対する提案やアイデアを書いてきてくれ。あて先は、〒103 中央区日本橋浜町3-42-3「BEEP！メガドライブ V.R.係」だ。本誌掲載者にはAM二研オリジナルの豪華な粗品（？）も用意しているぞ。

HEART BEAT INTERVIEW

千葉麗子 Chiba Reiko

大屋哲男／撮影

ゲーム会社にゲームセンター経営
ゲームは大好きだから
いろいろやってみたいことがある

ちばれいこ
1975年1月8日生まれ（18歳）
サイズ：T161cm　B81W56H82
血液型：B型
●「ネッスル クランチチョコレート」のCFでお茶の間の認知度も急上昇。MEGA-CD「ロードス島戦記」のフィアンナ役で声優初体験。ニッポン放送「伊集院光のOh！デカナイト」、大阪毎日放送「SNK一撃ネオラジオ」にレギュラー出演中。

池袋GIGOにて

もともと芸能界に憧れていたというわけじゃなくて、オーディション受けたきっかけも、お母さんを海外旅行に連れていきたかったからなんですよ（笑）。妹と一緒にゲーム会社作りたいねとか言ってたくらいゲームが大好きでしたから。

中3の終わりくらいからゲームをやり始めたんですけど、高校1年の夏にゲームセンターで「アウトラン」を見つけて、それは第2次ブームくらいだったらしいんですけど、店員さんが“ギアガチャ”とか教えてくれるたんですよ。毎日通ってたから顔見知りもいっぱいできて、3カ月後くらいにゴールまで行けるようになった時は、ゲームセンターで拍手が起こりました（笑）。

今は「アウトランナーズ」ですね。対戦もできるし、ぶつかったりして激しくてバトルが楽しめますから。1人で挑戦しに行くことも多いですよ。でも最近は顔が知られ始めてるらしくて、マネージャーさんに出入り禁止と言われているんですけど、まだ行ってます（笑）。

家庭用のゲーム機はほとんど全部持っています。ゲームライターとかやるようになってからどんどん増えていって。メガドラだったら今は「ぷよぷよ」。でもこのごろは「夢見館の物語」が、キレイでドキドキワクワクしますね。

MEGA-CDの「ロードス島戦記」で初めて声優もやることになったんですけど、不安とかはないんです。「恐竜戦隊ジュウレンジャー」をやっていた時もアフレコだったんで。それよりもプロの声優さんと一緒に仕事できるのが楽しみです。何よりも、自分の好きなゲームの分野での初めての仕事だから、はりきってます。

今、マッキントッシュで絵を描き貯めているんですけど、それと自分の詩とかを出版してみたいんです。あとやりたいのはゲームセンター経営（笑）。好きゲームを置いて、地方でもいいからやりたい。ゲーム会社も作りたい。いろんなことに挑戦してみたいですね。

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

ソニック・スピンボール

●セガ
●12月10日発売
●6,800円
●ACT+PIN
●8M

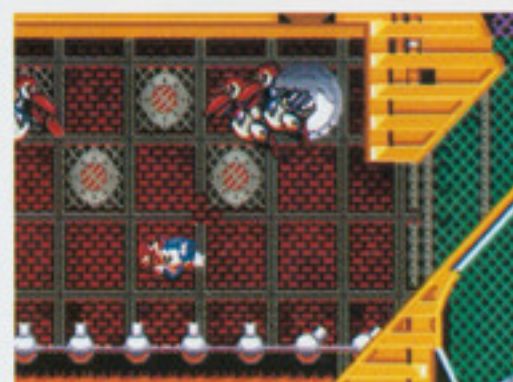
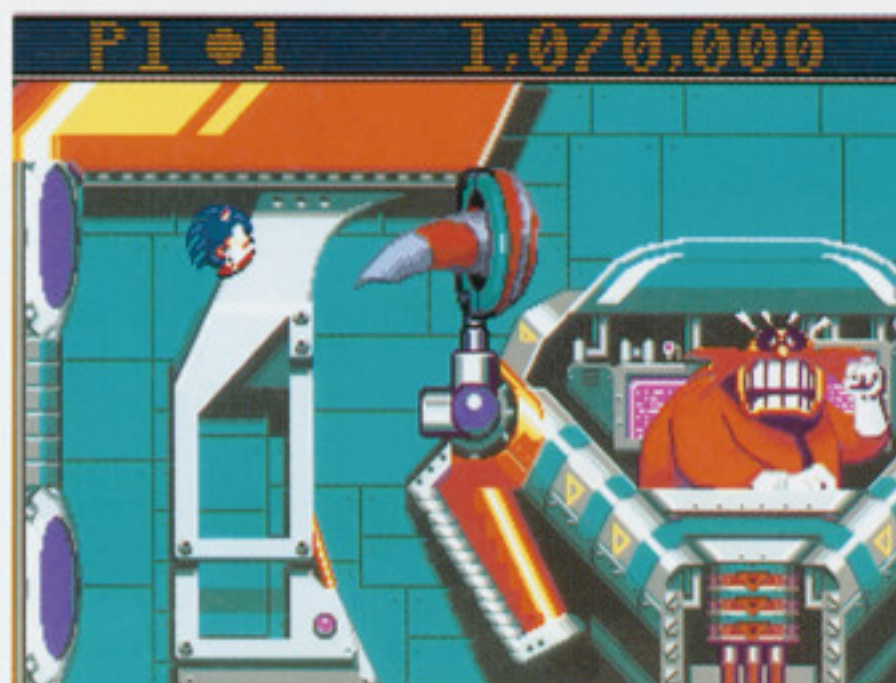
完成度ゲージ 90% 4人まで交互プレイ可能

シリーズ一番の爽快ゲームかも!?

ソニックシリーズの最大の魅力と言えば、やっぱりスピード感あふれるアクションだよね。

この「ソニック・スピンボール」は、これまでのソニックシリーズで特に好評だったピンボール的なゾーンを、1つの独立したゲームに仕上げた感じのものなのだ。

と言っても、完全なピンボールゲームではない。ソニック自身をジャンプさせたり、スーパーピンダッシュで加速させたりと、ちゃんと従来のシリーズと同じ操作系になっているぞ。

ちなみにソニックの弟分のテイルスも、このゲームに登場するらしい。「ソニック2」では強力な補佐役だったけど、今回はどんな役割で出てくるのかな？　それはプレイしてみるまでのお楽しみ。

今回のストーリーは、エッグマンに侵略された惑星モビアスの住民を、ソニックが助けるというもの。エッグマンの建造したピンボール防衛システムは、火山とカオスエメラルドのパワーで作動している。各ゾーンをクリアして、カオスエメラルドを集めるという目的は元祖「ソニック」と同じだ。パパンピンポンと弾んでクールにいこう。

エアーマネジメントII ～航空王をめざせ～

●光栄
●1月29日発売
●12,800円
●SLG
●8M+B・2

完成度ゲージ 100% 4人までプレイ可能

僕が社長で君は秘書～

キミの手腕で大空を駆けろ!!

航空会社の社長になり、自分の会社の航路を全世界へ広げるのがこのゲームだ。前作から細部に渡って改良を行い、各地をエリアごとに分けることによって、空港の数も段違いに増えたぞ。また、系列事業も本格的になり、そちらを成長させることも楽しくなった。それも社長の君しだいだよ。

前作にはなかった空港がゴマンとある。アジアは特にスゴイ。

各エリアの首都空港に乗り入れ、航路を網の目のように広げてゆこう。

社長は楽しいな

社長って
カッコイイわ

社長、一生ついて行きます

今夜のおかず
は何かな!?

会議で決めろ

会議で幹部の話を聞いて、今後の政策を立てるのだ。人気航路の設立も大切な条件だぞ。

フラッシュバック

●サンソフト
●12月下旬発売予定
●8,000円
●ACT
●12M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

こんなに渋さで魅了するゲームがあったなんて！

アメリカで大ヒットを記録した「フラッシュバック」が、メッセージの日本語化を完了して、いよいよ発売まであと少しとなった。

ポリゴンで自然に動く人物、SF映画のようなドキドキするストーリー展開、場面に応じて流れる重いBGMと、とにかく渋い魅力を発散するこのゲーム。画面写真だけでは絶対にわからない、深い味わいを1人でも多くのユーザーに堪能してもらいたい。

特に、こういった世界観が好きな人は狂喜することだろう。

メッセージはすべて日本語化されたが、それ以外の部分はオリジナルのままなので、もとの雰囲気を損わない移植となっている。GOODだ！

主人公のコンラッドは、銀河連邦の調査員だった。彼は重大な秘密を知ってしまったために、ある機関に捕われ、記憶を消去された。だが、それを予測していたコンラッドは、ホロキューブに自分へのメッセージを登録していたのだ。その内容は「ニューワシントンへ行って、友人のイアンに会え」というものだったが……。

スーパーベースボール2020

●EAビクター
●2月18日発売予定
●8,900円
●SPT
●16M

完成度ゲージ ？% 2人対戦プレイあり

あと27年で、こんなんなる？

微妙な判定の時にはこんなビジュアルが挿入されるぞ。

こんな重装備をしていても、イタイものはイタイ。

バックスクリーンに映し出されるホームラン時のビジュアル。メカ打者が打ったところ。

地雷を仕掛けろ

このゲームではなんと地雷をセットすることもできるんだ。自分でも気をつけて。

ドッカーン!!

これまでのEAビクターのゲームというと、かなりアクの強い海外っぽいものが多かったが、この「ベースボール2020」はちょっと違う。そもそも原作がネオジオで定評のあったものだし、設定が近未来と言っても操作はファミスタと同じだからだ。バランスも良く万人向けの遊べるゲームと言えそうだ。ファン納得のデキだね。

最初、慣れないうちはオートで守備させたほうがいいかもしれないね。

フリントストーン

●タイトー
●11月19日発売
●3,880円
●ACT
●4M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

合い言葉はヤバダバドゥー！

懐かしのアメリカアニメ「フリントストーン」を題材にしたアクションゲームが、なんと超低価格でタイトーから登場することになった。つい最近まで某金融会社のイメージキャラで使われていたものだから、画面を見てピンときた人も多いんじゃないかな。自称冒険王のフレッドが、棍棒片手にコミカルに活躍するぞ。

とべとべ

ピョンピョン

とりあえずネックレスを取り返して帰るとごほうびが。

一件落着

フレッドは なんでも屋らしい

何かと頼まれごとをされるフレッド。まずは奥さんから…。

ヘビも使え！

壁から出てくるヘビの頭を叩けば足場に利用できるのだ。

サメ上陸？

サメのくせに陸地にボコボコ穴を開けてくる。やめれ。

お次は海だ

今度は釣り針探しを頼まれたフレッド。一生繰り返し？

遙かなるオーガスタ

●T&Eソフト ●12月17日発売 ●8,800円 ●SPT ●12M+B・B

完成度ゲージ 100% 4人まで対戦可能

T&Eソフトの3DゴルフSLGシリーズの草分け「遙かなるオーガスタ」が登場。ペブルビーチはすでに発売されているし、ワイアラエの奇蹟やデビルズコースも予定され、ファンにはたまらないぞ。

自宅にいながらにしてあのオーガスタでプレイできるとはねぇ。

「デビルズコース」。オリジナルのコースで君の腕が試される。シリーズ第4弾だ。

「ワイアラエの奇蹟」。青木のイメージが強い、ハワイアンオープンを再現できるか!?

ブギウギボーリング

●ビスコ ●12月10日発売 ●6,800円 ●SPT ●4M

完成度ゲージ 100% 4人同時プレイあり

突然の発売延期でファンをがっかりさせた「ブギウギ〜」が、キャラクターグラフィックを一新して帰ってきた。4人のプレイヤーは、より日本向け(?)に描き換えられ、それぞれ表情豊かなリアクションを見せてくれる。テクニックにも特徴があって、対戦が楽しいぞ。

ピンの倒れる音など、効果音がかなりリアルに入っている。ストライクを決めると爽快だ。

KAZ ANN KEN ERINA

エアロ・ザ・アクロバット

●サンソフト ●12月下旬予定 ●7,800円 ●ACT ●8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

サンソフトのアメリカ法人が作ったオリジナルのアクションゲーム「エアロ・ザ・アクロバット」が、日本でも発売されるぞ。

サーカスと遊園地を破壊しようとする、悪のエドガー・エクターを倒すために、サーカスショーの英雄エアロが活躍するのだ。

各ステージには、ジェットコースター、大砲、火の輪くぐりといった、実際のサーカスをモチーフにした仕掛けがいっぱい。これらが、エアロのアクロバティックな動きを華麗に演出してくれるぞ。

こうもりのような羽を持つエアロが、サーカスを守るために戦う。

大砲に入ってドカンと大ジャンプ。

ジャンプ中はドリル攻撃で突っ込むことも可能。

オーサム ポッサム

●テンゲン ●12月17日発売 ●8,800円 ●ACT ●16M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

おしゃべりなネズミのオーサムが、自然破壊をする悪者をこらしめる姿を楽しみながら、今とっても重要なテーマ「環境」を考えることができちゃうお得なゲーム。彼がどんな舞台で活躍するかは、次号でばっちり紹介するぞ!

環境問題を考えないと

ステージクリアの際には、環境問題についてのクイズが出題される。ゲームだって社会に貢献するんだよね。

将来はこうなる!?

新作ハミ出し情報

年末を前にして、メガドラソフトは今月も新作が目白押しに発表されてきてるぞ。久しぶりに登場のマーバが、なんと16メガで「クレヨンしんちゃん」のアクションゲームを出せば、アクレイムジャパンは「T2」の他、スポーツゲームの新作を2本をいきなり発表だ。来月は予告どおり、待望の「ベアナックルIII」と「アウトランナーズ」の画面も公開予定。期待してていいぞ。

スーパーファミコン版を強化した感じで出るメガドラ版「クレヨンしんちゃん」。メガドラにも、こういうゲームがもっと増えてくれるといいよね?

基本は横スクロール型のアクションだ。しんちゃんはもちろんしゃべりまくるぞ。

メガドラ版では動きが凝ってる他、新ミニゲームも入ってるのだ。ファン感涙?

こちらも新ミニゲームのすいか割り。他にも新要素がたんまり入ってるぞ。

アクレイムジャパンから急きょ発売が決定した「T2」。ゲームギア版も同時発売だ。

「Jリーグプロストライカー完全版」はオールスター戦つき。リティーもいるぞ。

激戦必至第5回

1992年11月7日〜
1993年11月5日

メガドライブ・アカデミー賞 前夜祭!!

夏が来ないなぁ……などと思っていたらいつの間にか年末。というわけで今年もBEメガ読者のお祭、メガドライブ・アカデミー賞の季節がやってきた。今年で5回目を迎えたこの賞は、1年間に発売されたメガドライブ及びMEGA-CDソフトを対象に、読者すなわちユーザーの投票だけをもとにして、優秀な作品を選ぼうというもの。ユーザーのメガドラに対する気持ちが表れると同時に、それを形に残し、今後のラインナップの充実にも一役買ってしまう本誌最大のイベントだ。

さて円熟期を迎えた今年のメガドラは、かつてないほど質的に充実したタイトルが多数発売された。その中から1タイトルを選ぶのは、とっても苦しいところだけど、じっくり選んでぜひ参加してほしい。それでは早速、募集部門と、昨年度の受賞作品を紹介しよう。

新設を含め全21部門を募集! 前回受賞も振り返ってみよう

最優秀作品賞

波瀾万丈だった今年のメガドラ史上で、最高のデキと呼ばれるにふさわしい作品を決定する部門だ。受賞作には、多大な名誉が各方面から与えられる。

前回の受賞は
シャイニング・フォース

去年は話題作の「S・F」が受賞。しかし2位、3位との票差もわずかだった。

シューティング作品賞

今年も去年と同じく本数は少なかったが、かなり粒が揃っているジャンルだ。どれが受賞するかよりも、どんな順位になるかに注目したいところ。

前回の受賞は
THUNDER FORCE Ⅳ

サウンド、グラフィックなど、総合的なクオリティの高さで圧勝。今でも名作だ。

アクション作品賞

去年は突出した作品が少なかったが、今年は話題作がいろいろ発表されただけに、かなりの激戦区になりそうだ。どれに投票するか迷いそう?

前回の受賞は
まじかる☆タルるートくん

セガのキャラクターものは上質という定評を固めた一作。低価格も話題だった。

RPG作品賞

なんと、今年はシューティングよりもRPGは本数が少なかった。「RPGが弱いメガドラ」というイメージを払拭する傑作はあったかな?

前回の受賞は
シャイニング・フォース

最優秀作品賞(去年は無差別賞だった)と併せて「S・F」が2部門を制覇した。

シミュレーション作品賞

バラエティに富んでいた去年とはうって変わって、やや地味なラインナップだったシミュレーション部門。今年はどんぐりの背比べか?

前回の受賞は
天下布武

現実的な難易度と、実写映像を取り込んだデモがシブかった。名実ともに傑作。

スポーツ作品賞 新設

今年から新たに設立された部門。対象となるのは、スポーツゲームとレースゲーム(モータースポーツということで)の2ジャンルだ。結果が楽しみ。

その他のジャンル作品賞

今回はスポーツものとレースものが別立てになったので、対象となるジャンルはパズル、アドベンチャー、テーブルなどになった。今年も熱いぞ!

前回の受賞は
魔法の少女シルキーリップ

PCエンジンにも移植が決まったギャルゲー。通販売で買った人もいるでしょ?

移植作品賞

パソコン、アーケードなど、他機種からメガドラに移植された作品の中で、どれが一番の完成度かを選ぶ部門だ。今年は本数が多く、質も高いぞ。

前回の受賞は
サンダーストームFX

データイーストの名作LDゲームを忠実に再現。CDならではの作品だった。

最優秀サードパーティー作品賞

セガ以外のメーカー(サードパーティー)が発売した作品の中で、特に完成度の高かったものに贈られる賞だ。今年はどれが受賞するかな?

前回の受賞は
LUNAR

今やMDのサードパーティーの顔とも言えるゲームアーツの作品。思わず納得。

最優秀音楽賞

ＢＧＭや効果音など、音楽的に秀でた作品を決定する部門。音質だけでなく、メロディーなどの芸術性も尊重して投票してほしいな。

前回の受賞は
LUNAR

聞き心地の良いサウンドは人気が高く、音楽ＣＤも発売されるほどだった。

最優秀グラフィック賞

美術賞を今年から改名し、グラフィック賞とさせてもらった。巧みな色使いや、芸術的な背景など、君が美しさに感動した作品はどれかな？

前回の受賞は
THUNDER FORCEⅣ

全編を通して緻密なグラフィックで魅了した作品。続編は出るのかな？

最優秀シナリオ賞

去年までの脚本賞を改名したものだが審査内容は変更なし。ゲームの世界観やシナリオ、バックストーリーなど、気に入ったものに投票してくれ。

前回の受賞は
LUNAR

卓越したシナリオゆえか、当時は「ドラマチックＲＰＧ」という別名もあった。

最優秀アイデア賞

これも去年までの演出賞を改名したものだ。斬新な演出や見せ場など、他の追随を許さないアイデア（ちょっと大げさ）が見られる作品を選ぼう。

前回の受賞は
ランドストーカー

立体を有効利用した仕掛けなど、目新しい要素がふんだんに盛り込まれていた。

最優秀技術賞 新設

これは多数の読者からの要望により、今年から新設した部門だ。高度なプログラム技術で感動させられたもの、職人的なこだわりを感じさせるもの、ゲームバランスが絶妙なまでに調整されているものなど、まさに〝名匠〟という表現がふさわしい作品に贈られる。よ～く吟味して投票しよう。

匠の技を感じさせる作品を選べ！

最優秀パッケージ・アート賞

その名のとおり、パッケージの良さを決定する部門。「このゲームが好きだから」という投票は避けて、ちゃんとデザインや絵の質を評価してね。

前回の受賞は
シャイニング・フォース

玉木氏のイラストが人気を呼んだシャイニング・フォース。黒地の渋さが光るぜ。

最優秀男優賞

ゲームに登場する男性キャラの中から主役、脇役の区別なしに、君が気に入った者に投票しよう。好みがはっきり出る部門だけに結果が楽しみだね。

前回の受賞は
ライル

去年のノミネート作品の中では個性が際立っていたライル。ゲーム人気もあった。

最優秀女優賞

男優賞と同様に、ゲームに登場する女性キャラに投票する部門だ。今年はいわゆる「ギャルゲー」は少なかったので、上位の予想が非常に困難だ。

前回の受賞は
ルーナ

「LUNAR」の女性キャラは全体的に人気高だったが、やはりヒロインが１位に。

最優秀エネミー賞

去年までの「ボス敵賞」と「ザコ敵賞」を１つに統合した部門だ。笑えるザコ、敵ながら魅力的なボスなど、気に入った敵なら何でも投票可だぞ。

前回の受賞は
魔法皇帝&スライム

ここだけの話だけど、魔法皇帝は本名のほうで投票した人も多かったんだよ。

最優秀アイテム賞

笑えるアイテムやら強力な武器、はたまた背景に描かれている看板だの、ゲームに登場する物体なら何でもオッケー。気楽に考えようよ、気楽に。

前回の受賞は
ヨーグルトリング

誰もが納得の超不可思議アイテム。使った者がヨーグルトに！　ああ恐ろしい。

センセーショナルトピックス賞

メガドラをとりまく周辺で、今年の間に起こった印象的なトピックスを書こう。ネガティブな事件、明るい話題などなど、いろいろあったよね？

前回の受賞は
コナミのMD市場参入

これに限らず、去年はメガドラ飛躍を予感させる明るい話題が多かったよね。

特別部門 「バ◎ゲー」大賞 新設

バ◎ゲーとは、冗談で作ったようなイカす作品で、キャラクター、ゲームシステム、世界観などがほどよくバカげているものを指す。ただし、あくまでクソゲーとは異なり、本来はあまり表舞台に出てこないような、Ｂ級的な味わいのあるものだ。本誌４月号で大きな話題となったため新設となった（継続されるかは投票次第!?）。

読者参加のお祭だ！　君の参加を待ってるぞ

投票は右ページの応募用紙（コピーでも可）をハガキに貼るか、または、ハガキに応募用紙と同じ体裁で記入して投票してほしい。どちらの場合も必ず左下の参加証を切り取って貼ること（ないものは無効）。作品ＮＯ．の記入には、右の表のエントリーＮＯ．を使い、また男優賞、女優賞、エネミー賞、それにアイテム賞は具体的な名前やシーンを記入すること。投票は全部の部門にしなくてもかまわない。以上を守り、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、ほしいソフト名もしっかりと書いて、下記の宛先まで応募してくれ。締切は11月20日必着。発表は本誌２月号（１月８日発売）だぞ！

応募先　〒103 東京都中央区日本橋浜町３-42-３　ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部「メガドライブ・アカデミー賞」係　まで

参加者には賞品もある！

MEGA-CD2 5名
お好みメガドライブ(MEGA-CD)ソフト20名
BEメガ特製テレカ 50名

メガCD２はモニタープレゼントです。またソフトで入手困難なものはご希望に添えない場合があります。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に選ばれた方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

第５回 メガドライブ・アカデミー賞 応募証

ノミネート作品は史上最多の115本　1年を振り返りじっくりと選ぼう！

エントリーNo.	タイトル	メーカー名	発売日	ジャンル
1	三國志III	光栄	'92年11月8日	SLG
2	タイムギャル	ウルフ・チーム	'91年11月13日	ACT
3	プロフットボール	EAビクター	'92年11月20日	SPT
4	プロホッケー	EAビクター	'92年11月20日	SPT
5	ロード・ラッシュ	EAビクター	'92年11月20日	RAC
6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	'92年11月21日	ACT
7	電忍アレスタ	コンパイル	'92年11月27日	SHT
8	サイドポケット	データイースト	'92年12月11日	TAB
9	パワーアスリート	KANEKO	'92年12月11日	ACT
10	ランパート	テンゲン	'92年12月11日	SLG
11	中嶋悟　F-1スーパーライセンス	バリエ	'92年12月11日	RAC
12	アフターバーナーIII	CRI	'92年12月18日	SHT
13	ぷよぷよ	セガ	'92年12月18日	PUZ
14	R.B.I.4ベースボール	テンゲン	'92年12月18日	SPT
15	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	セガ	'92年12月18日	ACT
16	パチンコクーニャン	ソフトビジョン	'92年12月18日	ETC
17	ロードブラスターFX	ウルフ・チーム	'92年12月18日	RAC
18	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘／ 東京マージャンランド編	ゲームアーツ	'92年12月18日	TAB
19	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	コナミ	'92年12月22日	ACT
20	カプコンのクイズ殿様の野望	シムス	'92年12月25日	QIZ
21	タズ マニア	セガ	'92年12月25日	ACT
22	天舞メガCDスペシャル	ウルフ・チーム	'92年12月25日	SLG
23	CRÜE BALL	EAビクター	'92年12月26日	PIN
24	ドリームチームUSA	EAビクター	'92年12月26日	SPT
25	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3 AYA	データウエスト	'93年1月3日	VCS
26	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	セガ	'93年1月14日	ACT
27	ヨーロッパ戦線	光栄	'93年1月16日	SLG
28	ザ・キックボクシング	マイクロワールド	'93年1月29日	SPT
29	ゆみみみっくす	ゲームアーツ	'93年1月29日	ADV
30	F22インターセプター	EAビクター	'93年2月12日	SHT
31	邪神ドラクソス	EAビクター	'93年2月19日	ACT
32	バットマン・リターンズ	セガ	'93年2月19日	ACT
33	Jリーグ チャンピオンサッカー	小学館プロ/ゲームアーツ	'93年2月26日	SPT
34	G-LOC	セガ	'93年2月26日	SHT
35	マジンサーガ	セガ	'93年2月26日	ACT
36	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	'93年3月12日	ACT
37	シムアース	セガ	'93年3月12日	SLG
38	スプラッターハウスPART3	ナムコ	'93年3月19日	ACT
39	ウルフチャイルド	ビクター音産	'93年3月19日	ACT
40	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄	'93年3月25日	SLG
41	ジャガーXJ220	ビクター音産	'93年3月26日	RAC
42	OutRun 2019	シムス	'93年3月26日	RAC
43	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	セガ	'93年3月26日	ACT
44	GODS	ピーシーエム・コンプリート	'93年3月26日	ACT
45	バトルトード	セガ	'93年3月26日	ACT
46	アネット再び	ウルフ・チーム	'93年3月30日	ACT
47	ファイナルファイトCD	セガ	'93年4月2日	ACT
48	NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ	EAビクター	'93年4月2日	SPT
49	ウルトラマン	マーバ	'93年4月9日	ACT
50	PGAツアーゴルフII	EAビクター	'93年4月16日	SPT
51	餓狼伝説	セガ	'93年4月23日	ACT
52	デザートストライク・湾岸作戦	EAビクター	'93年4月23日	SHT
53	メガロマニア	CRI	'93年4月23日	SLG
54	スイッチ	セガ	'93年4月23日	ADV
55	らんま1/2〜白蘭愛歌〜	メサイヤ	'93年4月23日	ADV
56	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	セガ	'93年4月23日	ETC
57	三國志III 〈MEGA-CD版〉	光栄	'93年4月23日	SLG
58	ボールジャックス	ナムコ	'93年4月23日	SPT
59	ゾウ／ ゾウ／ ゾウ／ レスキュー大作戦	EAビクター	'93年4月28日	ACT
60	007・死闘	テンゲン	'93年5月14日	ACT
61	エクスランザー	セガ	'93年5月28日	SHT
62	スノーブラザーズ	テンゲン	'93年5月28日	ACT
63	太閤立志伝	光栄	'93年5月28日	SLG
64	デバステイター	ウルフ・チーム	'93年5月28日	ACT
65	ナイトストライカー	タイトー	'93年5月28日	SHT
66	幻影都市-ILLUSION CITY-	マイクロキャビン	'93年5月28日	RPG
67	LHXアタックチョッパー	EAビクター	'93年6月4日	SHT
68	ジェームスポンドII コードネーム・ロボコッド	EAビクター	'93年6月9日	ACT
69	スラップファイト	テンゲン	'93年6月11日	SHT
70	Jリーグプロストライカー	セガ	'93年6月18日	SPT
71	パワーモンガー	EAビクター	'93年6月18日	SLG
72	エリミネートダウン	ソフトビジョン	'93年6月25日	SHT
73	TOP PRO GOLF 2	ソフトビジョン	'93年6月25日	SPT
74	ゴールデンアックスIII	セガ	'93年6月25日	ACT
75	スティールタロンズ	テンゲン	'93年6月25日	SHT
76	メガシュヴァルツシルト	セガ	'93年6月25日	SLG
77	ダイナミックカントリークラブ	セガ	'93年7月16日	SPT
78	ザ・スーパー忍II	セガ	'93年7月23日	ACT
79	ロード・ラッシュII	EAビクター	'93年7月23日	RAC
80	聖魔伝説3×3EYES	セガ	'93年7月23日	RPG
81	アークスI・II・III	ウルフ・チーム	'93年7月23日	RPG
82	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	EAビクター	'93年7月30日	SPT
83	エコー・ザ・ドルフィン	セガ	'93年7月30日	ACT
84	バリ・アーム	ヒューマン	'93年7月30日	SHT
85	サイボーグ009	RIOT	'93年7月30日	ACT
86	騎士伝説	講談社総研	'93年7月30日	SLG
87	シルフィード	ゲームアーツ	'93年7月30日	SHT
88	ロケットナイト アドベンチャーズ	コナミ	'93年8月6日	ACT
89	江川卓のスーパーリーグCD	セガ	'93年8月6日	SPT
90	慶応遊撃隊	ビクターエンタテインメント	'93年8月6日	SHT
91	ウィザード・オブ・イモータル	EAビクター	'93年8月10日	ACT
92	マーブルマッドネス	テンゲン	'93年8月13日	ACT
93	キリング・ゲーム・ショー	EAビクター	'93年8月20日	ACT
94	ジュラシック・パーク	セガ	'93年8月27日	ACT
95	雀豪ワールドカップ	ビクターエンタテインメント	'93年8月27日	TAB
96	ああ播磨灘	セガ	'93年9月3日	SPT
97	ガンスター ヒーローズ	セガ	'93年9月10日	ACT
98	ミュータントリーグ・フットボール	EAビクター	'93年9月10日	SPT
99	信長の野望・全国版	光栄	'93年9月15日	SLG
100	ガントレット	テンゲン	'93年9月17日	A・RPG
101	ウイニングポスト	光栄	'93年9月17日	SLG
102	サンダーホーク	ビクターエンタテインメント	'93年9月17日	SHT
103	笑ゥせぇるすまん	セガ	'93年9月17日	ADV
104	モンキーアイランド	ビクターエンタテインメント	'93年9月23日	ADV
105	マクドナルド〜トレジャーランド・アドベンチャー〜	セガ	'93年9月23日	ACT
106	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ	'93年9月23日	ACT
107	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史〈MEGA-CD版〉	光栄	'93年9月24日	SLG
108	ジョーダンVSバード ONE on ONE	EAビクター	'93年9月24日	SPT
109	ストリートファイターIIダッシュプラス	カプコン	'93年9月28日	ACT
110	シャイニング・フォースII〜古えの封印〜	セガ	'93年10月1日	RPG
111	コラムスIII 対決／ コラムスワールド	セガ	'93年10月15日	A・PUZ
112	Vay 〜流星の鎧〜	シムス	'93年10月22日	RPG
113	ペブルビーチの波濤	セガ	'93年10月29日	SPT
114	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	'93年10月29日	SHT
115	パーティークイズMEGA Q	セガ	'93年11月5日	QIZ

第5回 メガドライブ・アカデミー賞投票用紙

部門名	作品No.	コメント、キャラ名など
最優秀作品賞		
シューティング作品賞		
アクション作品賞		
RPG作品賞		
シミュレーション作品賞		
スポーツ作品賞		
その他のジャンル作品賞		
移植作品賞		
サードパーティー作品賞		
最優秀音楽賞		
最優秀グラフィック賞		
最優秀シナリオ賞		
最優秀アイデア賞		
最優秀技術賞		
最優秀男優賞		
最優秀女優賞		
最優秀エネミー賞		
最優秀アイテム賞		
最優秀パッケージ・アート賞		
特別部門「バ◎ゲー」大賞		
センセーショナルトピックス賞	トピックス内容	

キリトリ線

平成5年4月8日第3種郵便物認可(ウソ)

NÔKONE PRESS のーコネ新聞

Vol.8 11月8日月曜日 1993年(平成5年)

企画・発行 株式会社コンパイル めーみそコネコネ COMPILE

210 CHAMBOAR HIROKO 17-5 OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.

編集協力:BEEP! MEGADRIVE

第00008号(月刊?)

魔導物語I 11月26日デビュー記念特集

みんなの声に答えるぞ!!の巻

おたよりどうもありがとう

おーっほっほっほっ、お待たせ。ドクターK美が毎月お送りしている「G魔導I」情報局/

今月は「G魔導I」が26日に発売されるとゆーことで、お祝いにG魔導応援隊のハガキをめいっぱい載せるわっ。

さぁ、パーっといきましょう!!

◀東京都・ああっアルルさまっ

K美:IIやIIIを作るためにも、みんな買ってね。K美のお願い♥。MEGA-CDの予定は今のところないから、社長に頼んでみよっと。

ところで、なんと「ああっアルルさまっ」ちゃんは、5枚もハガキを送ってきてくれました。エライエライ/

「G魔導I」は、めいっぱい声が入っているから楽しみにしてて。「魔導物語ARS」(PC98用)は11月19日に発売される予定だから、こっちもよろしくね。

◀愛知県・K-たん

K美:うるうる、まだ「魔導ARS」はできていないのにぃ~。移植は「魔導ARS」の売れ行き次第だと思うけど、これもお願いしてみるわねっ。

▲岩手県・アルル大好き

K美:「G魔導I」の幼稚園アルルもスッゴクかわいいわよぉ。

◀大阪府・上畑義治

K美:困ったことに、本当なの(笑)。でも面倒くさいから、「わんつぅすりぃ」と呼んでるわっ。

▶神奈川県・大塚理恵

K美:「これ」とは何のこと? まさかGGでアルルをリアルサイズで描けってゆーんちゃ…。

ではでは、もう一度宣伝。

イラスト:COMPILE

グレートT島のグレートDAYS

「GG魔導物語I」は、11月26日に発売よっ!!

「G魔導I」を遊んだ感想や応援、続編の要望など、なぁーんでもいいからハガキをちょーだい。あて先は下ね。

ぷよぷよフェスティバルのお知らせっ!!

こんちはーっ/ 水無月です。全国5000万人(推定)の私のファンの方々、元気にしてたかい? 俺は元気だったぞ(誰も聞いちゃいないって)。今回は、みなさん期待の特大イベント『ぷよぷよフェスティバル'93』のお知らせなんだ。とりあえず、開催日程から書くから見てくれいっ。

日時 1993年11月14日(日) 午後3時~6時半まで (受付は2時からだよ)

場所 SPACE ZERO (スペース ゼロ) 全労済会館1階 渋谷区代々木2-12-10 (JR新宿駅南口 徒歩5分) TEL 03(3375)8741(代)

参加人数 先着400名様まで

参加費用 無料だよ。どんどんきてね。

イベント内容 『激突//ぷよぷよ自慢』(一般参加ぷよぷよ大会) 『ぷよぷよコスプレコンテスト』 『第2回ぷよぷよ雑誌社対抗戦』

賞品 メガドライブ+MEGA-CDほか豪華賞品

ほらほらみんな行きたくなったでしょ。賞品のなかには、ぷよパーカーやテレカなどもあるよ。それにそれに、あっ/また(笑)誌面がたりない。こんな終り方はいやだ。やり直しを…うわぁっ/

【のーコネ新聞へハガキを出せ/ いえ、出してください】(株)コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ(ハガキね)をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください。採用者には、素敵な粗品(?)をあげるよん。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

この時季になるといつも思います。「今年も残すところ後わずか。もっと有意義に過ごせばよかった」と。皆さんはいかがですか？　え、そんなこと思わない？　よござんしたね。

●母がついに「メガドライブばかりせんと勉強しなさい」と言ってくれた。僕はその日、すなおに母の言うことをきいた。この気持ち、わかってもらえるでしょうね。

（兵庫県・ジウコ・13歳）

NAMo：例の、アレだね。テレビゲーム＝ファミコンという、大人達の大ざっぱな認識に対するメガドラユーザーの不満。でも今回のこのケース、実はお母さんの作戦だったりして。やられたか!?

●ミニスカートのパンツが見えそうで見えなかった。僕はそのとき世の中のきびしさを実感した。

（千葉県・イェーイ高嶋・16歳）

NAMo：ミニスカート着用者は人生の師、か。しかもその人が女性かと思ったら実は男で、そういう時に限ってバッチリ見えてしまった場合は、さらに「世の中には知らない方が幸せなこともある」ということが学べるでよ。

●リンクスとカセット２本がセットで980円で売っていた。友達が買ったが、次の日遊びに行くと壊れていた。

（福岡県・島村武士・15歳）

NAMo：オイラも前、持っていたよ。リンクス。携帯用ゲーム機のくせにでかいんだよね。でも友達に遊ばせてたら、「ぱん」ていう音とともに液晶画面が真っ暗になっちゃった。で、それっきり。メガドラに負けず劣らずヘンなゲーム、いっぱい出てたのにな。ま、ゲームギアで遊んでるからいいか。

●BEメガを１ページでも多く楽しむ方法。まず、アンケートハガキを書く。そうすれば、アンケートハガキの書き方１－２－３を見てしまうのだ。どうですかNAMoさん、イェーイ。

（徳島県・ワーストオブソダン２世・14歳）

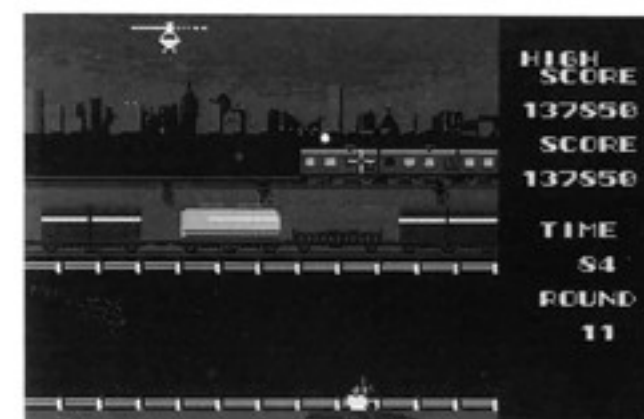
NAMo：当たり前といやあ当たり前だが、その心がけはナイス。つけ加えるならば、アンケートの設問８は毎月内容が違うので、要チェックだ。今回は読者のみんなから何を聞こうかな、と毎月一生懸命考えている編集部のお兄さんに報いるためにも（？）、アンケートに協力してみてはいかがでしょ。

●私が８月号で「SC／SGのソフトがJR大分駅前のおもちゃ屋で新品で売っている」なんて書いたものだから、いまではマニアにごっそり買われて、１本もありません。「シーソー」や「ロックンボルト」の新品があるのはこの店だけ!!と私も買うのを控えていたのですが、私のとった安易な行動のために、マークⅢのソフトやマスターシステム本体までなくなってしまいました。偉大なる文化遺産（そこまで言うか）がなくなったようでさびしいです。私がおろかでした。もうこういうことは書きません。さようなら。

（大分県・ターザン鈴木・20歳）

NAMo：自業自得だな。以上。

●ファンキーレターズステーションのDJ・NAMo氏（22）に、SEGA・SG-1000Ⅱ用ソフト「ゴルゴ13」を贈るぜ。かわりに何かくれ。

（長崎県・うにににっくす・19歳）

NAMo：オイラはかなり感激している。まさかもう一度このゲームに巡り会えるなんて……。やられると立ちつくすデューク東郷といい、救出されるとデュークに向かって手をふる人質といい、ちっとも「らしくない」ところがいいんだよな、コレ。

うにににっくすには一生かかっても返しきれないほどでもないが、借りができたな。それ相応のお礼をするので、待つように。今月はこのへんでSEE YOU！

FUNKY LETTERS STATION

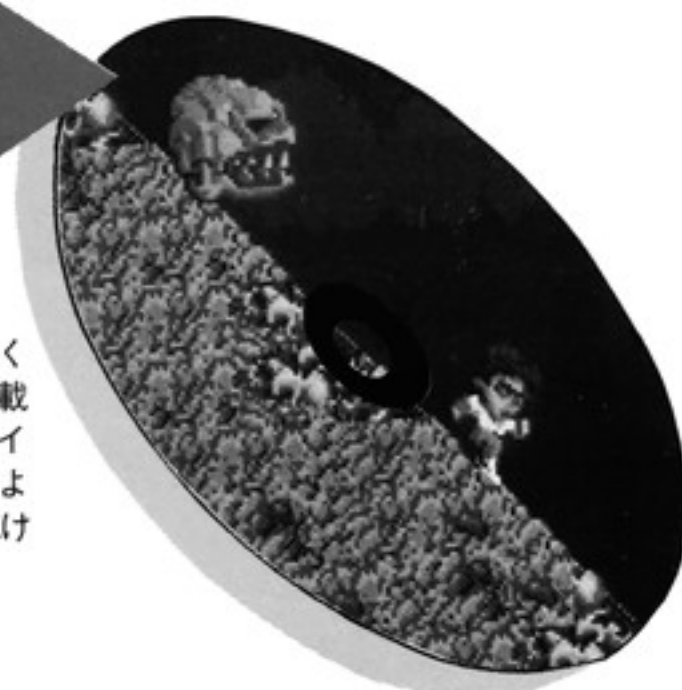
びーぷる MEGATALK

DJ＝NAMo（22）

J-WAVE（東京のFM）をボーッと聴いてたら、DJのお姉ちゃんが「DJの特権は、私用メッセージを公共の電波を使って送れること」などと吹いていた。じゃあオイラも。拓殖の江間、教職免許とったら連絡しろよ。

今月のB.G.M

UNDER SKULL MOUNTAIN
（カメレオンキッド／セガ）

なんでサウンドテストがないかね、と怒りたくなるくらいダルかっこいい（ダルい＋かっこいい）曲が満載の「カメレオンキッド」。このステージのBGM、プレイ中にSEっぽく「DIE！」と入るのが、またいいんだよね。何事にもやる気を起こしたくない人は迷わず聴け（なんだそりゃ）。

IllustrationCity第1部

誰が言い出したかは知らないが、「クセモノの1部、安心の2部」が通説になっているらしい。決して狙ってるつもりはないんだけどな。

愛媛県・AKIRA(17)
クモ陛下に「いった」ような、凄まじいヒットだ。こういうおてんば春麗も、いいよね。

石川県・千賀羅(17)
実は移植希望が多いナムコのドラゴンものシューティングゲーム。私は「ドラゴン・ワン」のリメイクを求む。

秋田県・ハリネズミ(16)
ついに本当に発売されるとの噂が流れている（ヒドイ）「ダークウィザード」。老人男性ファンは買いだ。

広島県・ブタロー(15)
こういうの、ライト劇画っていうんですか(いま考えた造語)？　すげーかっこいいっス。本当に15歳？

新潟県・コカール君ターボ(?)
これのどこがぷよぷよ？　ギュウってやったら、痛そうじゃん。もっとこう……肉感の……バスト（以下略）。

埼玉県・大竹まこと(16)
ゲームへの登場率ではかなり上位なのに、なかなか描いてもらえない信長様。さぞやお喜びのことでしょう。

東京都・ヴァフィョーン原(21)
フレディー？　いや、この優しそうな瞳は、ぼくらのドナルドじゃないか！　って、書いてあるか。

神奈川県・不採用マン(16)
「第2部希望」とのことだが、叶えてあげることができなくてスマン。採用ってことで、ここはひとつ許して。

MD噂の真相

今度のマイケル・ジャクソンのゲームは**年齢制限**があって、**14歳以下しか**遊べないらしい。しかも男の子のみ//（東京都・鈴木裕治）　ダルシムは動物愛護協会の会長を務めている **（証拠：象）**　いずれブランカを保護したいと考えている（東京都・豊永展輔）　セガの船田さんは、関西のとあるラジオ番組で、パーソナリティーの声優**林原めぐみ**さんにかなり**ふりまわされている**ようだ。ジェフ市原も**セガのジンクス**から逃れられないらしい（山梨県・スーパーツカンコ）　メガドライブは**「寺でダイブ」**したという噂がある（千葉県・イェーイ高嶋）　「ベアナックルIII」では**マックスが市長**になっているらしい（東京都・智多星の呉用）　「ファンタシースターIV」のランドマスター、アイスデッガー、フロームバーは、合体して**無敵鉄人アルゴル3**になるらしい（東京都・安島輝久）　「トレヂャーマンをげぇーむに」との声に動きだしたトレジャーをセガは**間一髪ドナルドで手**を打つことに成功したとの噂（神奈川県・血は青いのか！）　**「邪神ドラクソス」**を販売してしまったEAビクターさんは、よいことをしたと思い込んでいるらしい（群馬県・せぁらあびーなす）　「パノラマコットン」で有名なサクセスのタムラ氏はその昔アニメーターをやっていたが、麻○騎○（菊池○○）氏の画風に**多大な影響を与えた**ほどスゴかったらしい（東京都・TACT）　**アレックスキッド**の時代がくるらしい（富山県・ヒロポン）

JUNKプレゼント

10月号で募集した〝エレクトロニックアーツのキャッチコピー〟の優秀作品の発表！『舶来。』これだけではインパクトが弱いけど、「防腐剤は使用しておりません」という注意書きがヘンに説得力あるので、アンタが大将ということになりました。おめでとう、アンタ……じゃなくて、千葉県の長谷川裕介さん。千鰭はちゃんと防腐剤が入っているので、安心して食べてね。ところで、今月のプレゼントは、ひさびさにジャンクっぽいですよ。BEメガスタッフがゲーム攻略用に録画した、いろんなゲームのプレイビデオを1名にプレゼントします。中にはとんでもないゲームのとんでもないスーパープレイが入ってるかもしれないのでお楽しみに。ほしい人は、好きなビデオと簡単な感想をハガキに書いて、11月20日までに送ってください。当選者発表は本誌2月号です。

怪しげなビデオ。うめき声が聞こえてくるようだな。

まだまだあった Megadriver'sスラング

9月号で、編集部が入手したメガドライバー達のスラングの一部を紹介したところ、日本各地からたくさんのスラングが寄せられた。さすがは我が道を爆走するメガドライバー(?)、ふつうの人じゃわからない単語だらけだぜ。

■カースる
目がつかれること。「テレビの見すぎでカースった」

■クライしている
趣味が悪い人（物）をさす。「あいつウジ虫の養殖なんてしてやがる。まったくクライしてるぜ」

■ラスタンにロングソード
弱いヤツに何を持たせてもムダ、ということわざ。

■メガドライバー
ひねくれ者。変人。

（秋田県・原田勝彦・15歳）

■身をているす
他の者の後について行くこと。期せずして〝身を挺する〟の反対語。

■LIPルーム
美少女グッズで満載の部屋。

■黒帯
〝未熟者〟を意味する単語。語源は「ストIIプラス」の前バージョンにあるようだが……（おいおい）。

（静岡県・フジヤマ・ママ・26歳）

■ラングリ返し
自分の持っている機種のゲームが数段グレードアップして他機種に移植されてしまうこと。

（北海道・まさにスラング・19歳）

隔月連載

あの素晴らシーンよもう一度

—素晴らシーンよ永遠に—

長距離恋愛が難しいように、隔月連載というのもなかなか大変なものです。「あの素晴らシーンをもう一度」は諸事情により、ひとまず終了ということになりました。このコーナーを読んでくれたすべてのみなさん、これからも「ゲームの本質部分以外でも楽しむ」というゆとりの気持ちを忘れないでくださいね。さーよーならー。

坊主の生きざまを乱世に見た

忍者武雷伝説／セガ

このゲームの魅力は、〝坊主〟の一言に尽きる。町を走る姿や、敵にやられて死ぬ姿はオ○マっぽい。そして極めつけは、アイテムのまが玉を使った時。リアルな坊主の一枚絵が出た後、念仏を唱えて昇天するさまは、まさにバ○ゲー。ちなみに、戦闘シーンの妙な殺気もこのゲームのポイントだ。

（神奈川県・HELL・17歳）

キャラの断末魔が、またすごいんだわ。恐怖を通り超して、あきれるほど。

人間ぽくない髪型

スライムワールド／マイクロワールド

デモに出てくる主人公トッドの後ろ髪が一番素晴らシーン！　マッチョな角刈りのうなじにチョロっと伸びている、どう見ても髪の毛には見えない「しっぽ」がスゴーく魅力的。アメリカの狂気が感じられるぞ。

（京都府・西島淳生・21歳）

クールな象さん

ゾウ！ ゾウ！ ゾウ！ レスキュー大作戦／EAビクター

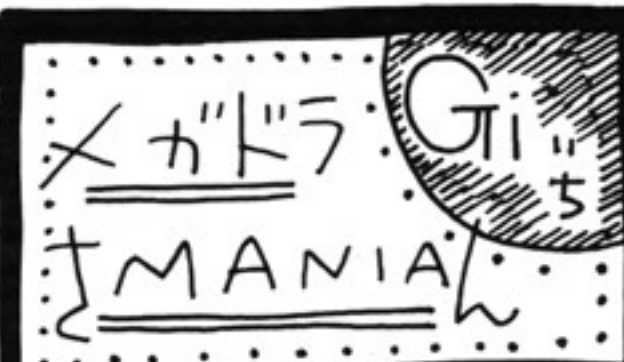
ロロ君の死にざまが素晴らしいっスよ。「ぷあぁん」というSEとともに死に、ロクに静止画面も出さぬまま、また何事もなかったかのように始まるっス。この「テメェは死んだんだとっとと次のヤツでやりな」って感じがたまんないっス。

（東京都・小池　昭・？歳）

「オリか自由か」を選ぶコンティニュー画面もイカす。

新設瀬賀老人健康会

憩いの場

お知らせ

セガ歴5年以上の皆さんへ

次期ハードとかで、未来に大きくはばたこうとしているセガ・エンタープライゼス(設立1960年6月)。べつにそれに水を差すわけじゃありませんが、セガがメガドライブ以前に発売したハード——SCなんたらとか、SGかんたらとか、マークIIIといった機械や、それら対応のゲームを振り返るコーナーを作ることにしました。いえネ、こう言うのも、びーぷるランドあてに送られてくる読者のおたよりに、昔のハードに関するネタ、結構多いんですよ。「我が家ではSG—1000は現役です」とか、「あなたの「ガールズガーデン」と私の「オーガス」を交換しませんか？」といった感じの。ウーム、めくるめく変化についていけ……いやいや、過去のマシンに深い思い入れがあるユーザーがたくさんいるってことですな。そんなわけで、

- 当時私はこんな思いでセガの家庭用ゲームを楽しんでた
- あのハードにはこんな面白い秘密が隠されていた！
- 私がまだ持っているおもしろ周辺機器（写真同封だととても嬉しい）
- このゲーム、じつはすごく面白いのでは!?　というソフト評
- 今となっては時効！　昔のゲームの禁断の裏ワザ
- イラスト、短歌で綴る当時のゲーム

など、あらゆる懐かしネタを募集します。後世のユーザーに、セガの歴史を伝承する意味でも、このコーナーの存在価値は大きいですよ。ではよろしく。

INFORめーしょん

■MEGATALK
身のまわりで起きたおもしろいこと、すごいこと、待ってます。身の上相談なんかもOK。

■Illustration City
イラストをハガキに黒ペン（鉛筆、カラーは不可）で書いてください。タテヨコは自由です。コーナーは2部構成ですが、気にしないでいいです。MD君の4コマも考えてね。

■キワめよ！　メガドライバー
真からメガドラを愛する人々のための独立解放区です。〝メガドラ〟をひとつの文化としてとらえた、クリエイティブなおたよりを待ってます。信憑性の大小にかかわらずメガドラ周辺のゴシップを紹介するMD噂の真相もよろしく。

■SCOOP!!——私は見た
以前あったコーナー、BEメガフォースのようなものです。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものを送ってください。

■思わず唄ってしまいました
メガドラゲームソフトの音楽の歌詞を募集しています。メガドラ風刺の替え歌でもOK。インタビューのネタなども待ってます。

まだまだ続くよ！

今月の論

わが街のMDショップレポート

売り切れが続いた９月の大攻勢では、メガドラへのお店の認識がちょっと変わったという話もあるけど……。

●まず、品ぞろえがよくない。新作の発売日に買いに行ってもほとんど売り切れで、予約しなければ買えない状況である。それに店員のＭＤに対する認知度も低く、予約に行っても「それ何の機種で出るの？」という腹立たしい対応をされます。もうちょっとＭＤをわかってもらいたいと思う。

（群馬県・船越裕一・16歳）

●離島に住んでいるので、通信販売で買うのがほとんどです。けどこれが結構くせもの。会社や、電話に出た人によって応対が極端に違うし、一度は注文していないソフトまで送られてきて、結局その代金も払わされたことがありました。おもちゃ屋ではMDソフトを見たことがありません。当然中古ショップなんてないのですが、少しだけ古本屋で扱っています。先日、上京のついでにソフトショッのぞいてみましたが、その安さにびっくり。本土の人達って恵まれてますね。

（沖縄県・嬉野弘文・26歳）

●「ガンスターヒーローズ」発売の前日、初めて予約をしにお店に行った。店員は50歳ぐらいのおじさんで、「普通は２カ月ぐらい前にするもんだよ」といいながらも、本部に確認の電話を入れてくれた。しかし在庫はなく、「あらかじめ取り寄せておかないんですか？」と尋ねると、「こっちも商売だからね、売れないと思うソフトは予約がなきゃ注文しないんだよ」と言われた。超話題＆期待作のガンヒーを売れないソフトとは、メガドラをなめてるなあと思ったところに、本部から電話が入り、ラッキーにも僕は予約扱いにしてもらえた。しかしこの町では３人しか発売日には買えなかったということになる。あれほど評価が高かったガンスターがこの扱いでは、セガよ、頑張らにゃいかんぜ。

（愛知県・くそゲーマー・16歳）

●小売店の方にお願いしたいことがあります。メーカーから送られてきたサンプルソフトやデモソフトをユーザーが試したり、見ることができるようにきちんと設置してください。秋葉原などの大型店では店頭デモは当たり前のようですが、家の近くのゲームショップでは、発売済みのソフトのデモはおろか、サンプルソフトがあっても、プレイできるようにセットされていなかったり、店員が遊んでいたりで、ユーザーには触れるチャンスがありません。大きなショーに行けない地方のユーザーが、唯一発売前のゲームを見るチャンスを、お店が潰しているといってもいいでしょう。せっかくセガが作ったディスプレイも、プレイできないようになっていたり、ひどいところではスーファミが入っていたりします。これではユーザーフレンドリーになろうとするメーカーに努力も報われません。

（長野県・清水一樹・18歳）

●最近でこそ「ソニック２」や「ぷよぷよ」の再入荷があるけれど、その他のソフトは発売時に１～２本が入るだけ。売れないと読まれたゲームは入荷すらされないことがある。運よくお店に届いても、誰かに買われてしまえば、２度と手に入らない（再発注はされない）。だから面白いかどうか、評判を聞く前に買わなくてはならない。

音楽用のCDは、注文すれば希望のソフトがほとんど手に入るのだから、ゲームの流通も進歩して、しっかりしてほしい。

（千葉県・濱田佳二・19歳）

「地方に行ったら、入手困難だったソフトが簡単に買えた」なんて声もあったけど、全体的にはやっぱりみんな苦労しているようだね。確かに流通対策は問題が多い。セガさんもいろいろ改善努力をしているけど、販売側はやっぱり店頭での反応を一番重視するようだ。「安くなるのを待って買う」というのもユーザーの知恵だけど、予約や問い合わせで、メガドラの存在を流通にアピールしたほうがいいぞ。

2月号のテーマは　ソニック大活躍の新舞台はこれだ！

W杯予選の競技場にも現れた（？）ソニック。最近は日本でもだいぶ顔が売れてきたね。「～スピンボール」が発売されるけど、11月号の高橋君の意見のようにもっと活躍の場があっていいのでは。君ならどんなゲームを作る？　もちろんシリーズの続編アイデアなんかもOKだよ。

ひとことfrom BEEPle

◆なんで、みんなはガンスターのブラックの正体が矢野取締役だということを口にしないんだろう。　（東京・ユウキ・16）

◆アンケートを書くのに疲れてしまう。もう年かも……インキョじゃ！　（神奈川・ユウジ・18）

◆近くのゲーセンにスペハリが置いてあるけど、７年前からやってるから、30万円くらい使ったかも。　（福島・ミチヤス・18）

◆「ぷよぷよ」うちわは、見てるだけで悟りが開けそうだ。　（鳥取・タカヒロ・22）

◆我が県では、巷で有名だった〝森高のANA〟と〝シルフィード〟のCMは放送禁止らしい。ぜ～んぜん見たことないぞ。　（山形・トシアキ・24）

◆10月号で一番面白かったのは、実は「日刊ダンジョンニュース」だったりします。　（京都・トシロウ・27）

◆次に麻雀大会をやるときは、ぜひ呼んでもらいたい。（千葉・コウジ・23）

◆僕は泳ぎが下手だが、エコーでも上手く泳げない。　（埼玉・マサル・17）

◆９月号をお風呂に落っことした。まことにすまん。（埼玉・ヨシユキ・19）

◆部屋のスミの「ドライペット」の水がお取り替え時まできた。捨てようと思う……。　（広島・イサム・27）

◆テンゲンの高橋さんは結婚されてるんですか？　（福島・マサヒロ・21）

◆映画にもなるんだし、どっかのメーカーで「ぼのぼの」でも作ってくれないかなぁ。　（香川・マサキ・21）

◆BEメガ読者の最高年齢って何歳ですか？　24歳で女の子って他にいますか？　（兵庫・かよ・24）

Illustration City 第2部

富山県・常願寺ユキ(18)

イラストのように、ユキちゃんの健闘を祈ってます。余談だけど裏のサカナの絵がイイ。

福岡県・塩崎清二(15)

その手のゲームほしいよね。でもソニックは自分で走ったほうが速い!?

北海道・奥田P(19)

メッセージの一部が、歌えるように作ってあるそうなんだけど、もう覚えたかな？

喜怒哀楽 ギョーカイに！ゲームに！ いいたい放題!!

PeePee PeePee PeePee

●11月号で「エンディングがつまらない」と言っていたウッソ君、エンディングは、オープニングが終わって、ゲームがスタートしたときから、すでに始まっているようなものなのだよ。だからスタッフスクロールを見ても、何も感じなかったというのは、そのゲーム自体にいまいちハマれなかったんじゃないのかな？

（福岡県・たまきう・23歳）

●世界一面白いアメフトゲーム「テクモスーパーボウル」の移植に感激。このゲーム（ＦＣ版）は異様に横長のフィールド、ウソっぽいラン、クオーターバックによっては超ロングパスがガンガン決まる、選手の能力差が激しい……など、〝リアリティのない〟ゲームなのだ。しかしそれを犠牲にした分、ゲームとしての楽しさ、快適さは秀逸である。慣性のつくラン、通らないパス、現実にはそうだろうが、ゲームとして遊ぶにはイライラする。「スーパーリーグ」が球界道中記に及ばないのも同じ。見た目は変であっても、パッドで操作するゲームとしていかに操作しやすいかがスポゲーにとっては大切だ。

（東京都・ニトロベンゼン・20歳）

●ソニックＣＤやりました。スピード感があって良かったです。期待を裏切らないデキでしたね。でも、僕としてはメガドライブで作ってもらった方が良かったです。だってカセットの方が、扱いが簡単だからです（読み込みがないし）。

ところで「餓狼伝説２」は出るのでしょうか？　発売するならスペシャルと合体させてはいかがですか。そうすれば買う人も多いでしょうね。僕はそれが気になって夜も寝られません。

（愛知県・ポニック・11歳）

●次期ハードの概要を読んだが、まさに次世代にふさわしいスペック。これなら初期ソフトさえしっかり出してくれれば、僕は絶対に買う。しかし問題はメガドライブだ。セガは並行販売していくつもりのようだが、本当にできるのだろうか？　それに新ハードのライバル〝３ＤＯ〟は、早く発売される分、ソフトラインナップの充実が予想される。ならば新ハードはメガドラの資産と今の勢いをそのまま受け継いだ方が良いのではないだろうか。確かにそれによるデメリットも大きい。しかし移行の失敗、すなわち新ハードのソフトが少なく、メガドラソフトもないという状況が起こったら……。だからこそ新ハードには上位互換機能をもたせてほしい。

（千葉県・姫井大輔・17歳）

●「セガ次期ハード」の記事にはいろいろな意味で衝撃を受けました。家庭用ゲーム機器の性能向上は、大いに歓迎する私ですが、今回はなにか寂しさを感じます。メガドラもファミコンと同じような運命をたどるのでしょうか。世代交代というのは、期待の大きさの反面、寂しさもひとしお身にしみます。

（埼玉県・プヨ）

●「ぷよぷよ」がきっかけでメガドラユーザーになりました。それまでは電子音を聞いただけで鳥肌が立つほどテレビゲームを嫌っていた私ですが、近頃の技術の進歩には思わず脱帽といった感じです。話題のダッシュプラスも早速購入し、家族で連日、パッドも壊れんばかりに頑張っています。パソコン歴の長い主人や、『今どきの子供』である小３の娘はやはり上手い！　私は未だに１つのボタンしか操れないのに、どうやって６個を使いこなせと言うのでしょうか（でも昇竜拳が出せる!?）。とにかくこれからもガンガンやって少しでも腕を上げたいと思います。

ところで、GG（「なぞぷよ」やりたさに購入）のアンケートカードにMEGA-CDの購入予定は？　という質問があったので、「ぷよぷよCD」があれば買うと答えました。ぜひ移植してください。これだけ支持されるゲームは、そう何本も出てきません。またその時は、必ずPC-E版と比較されるので心してお願いします。メガドラは独自のパワーがあるのですから、決して他機種の後を追いかけるようにはなってほしくありません。

（大阪府・松本厚子・35歳）

岡山県・流砂ゆこ(16)
みんなもぜひ映画を見てほしいな。そうするといかにMD版のデキがすごいかわかるよ。特に動きに注目！

兵庫県・円上寺恵太(16)
人気作ということで今月も来てます、ベアナ2。3はいつ出るんだろうね。

東京都・幻想師(18)
ハガキが増えてる「ガントレット」。でもエルフの性格が良くなさそう？

君の声がMDを変える！ MEGA-USER'S VOICEにハガキを

UER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待ってます。

びーぷるランドへの投稿は……

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお〝びーぷるランド〟採用者全員（ひとことfromBEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で３名にお好みソフト（'93年11月末までに発売されたもの）を差し上げます。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）『BEEP! メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者

北海道・沖田知明
東京都・小池　昭
東京都・小池雄介

11月号のゴメンナサイ

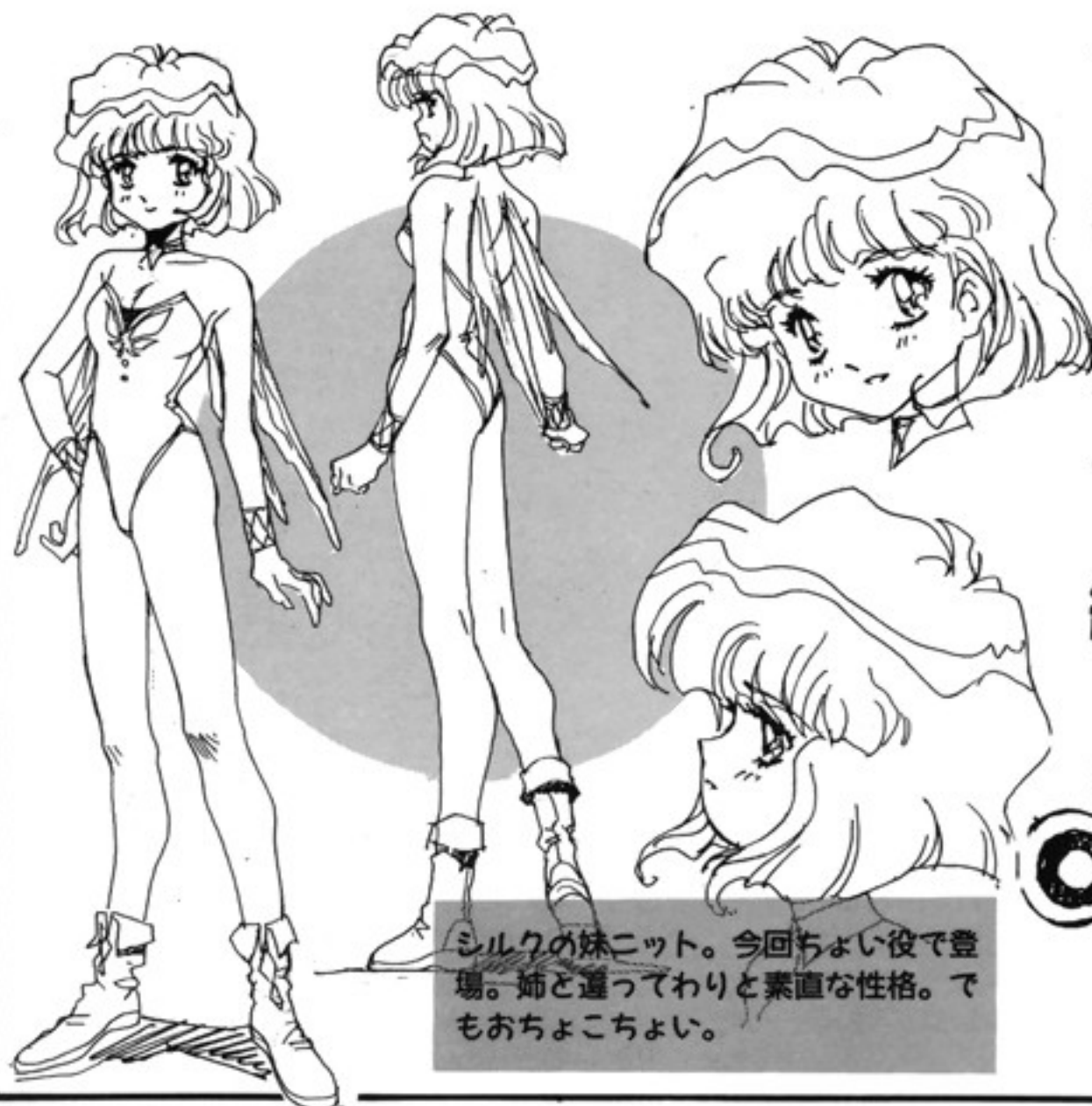
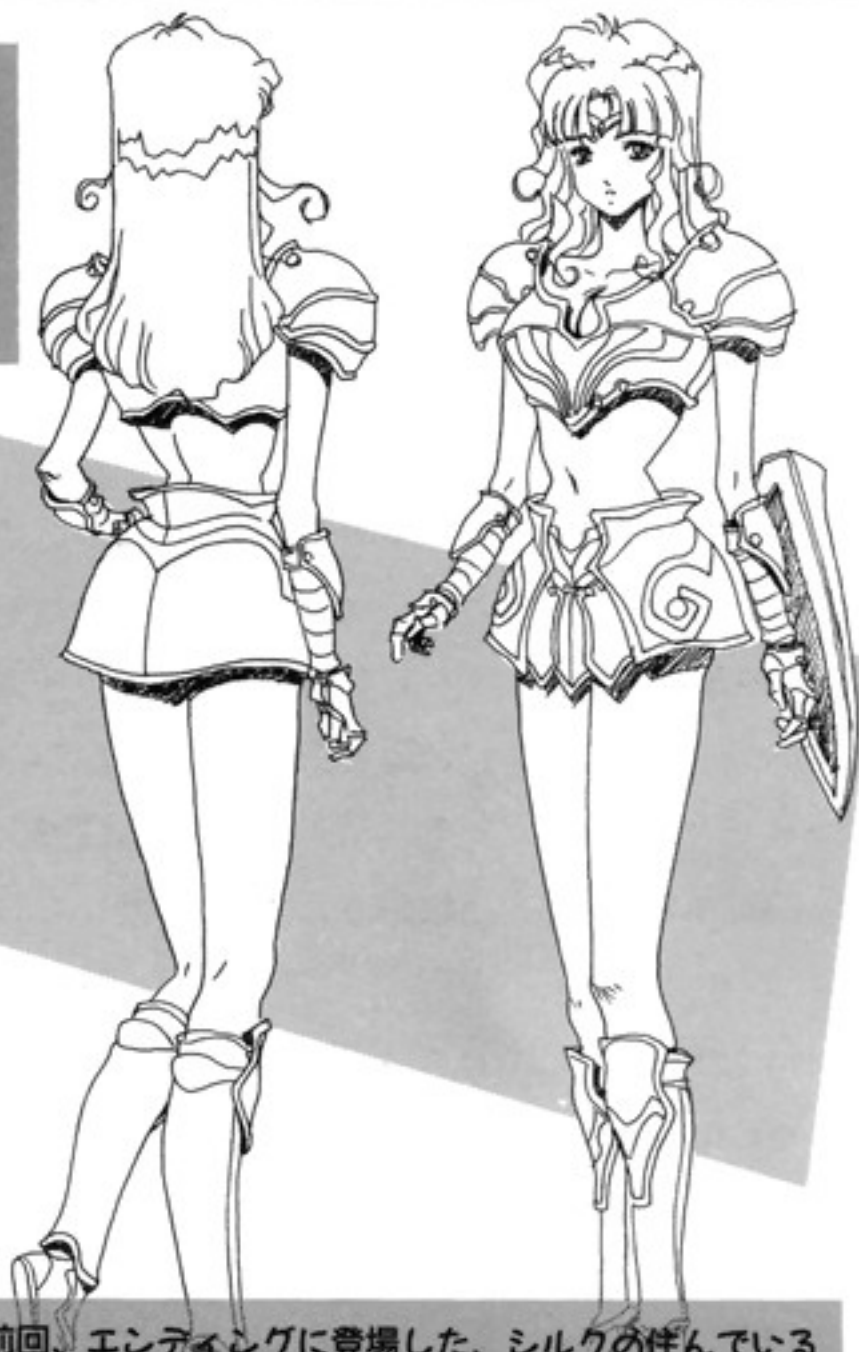
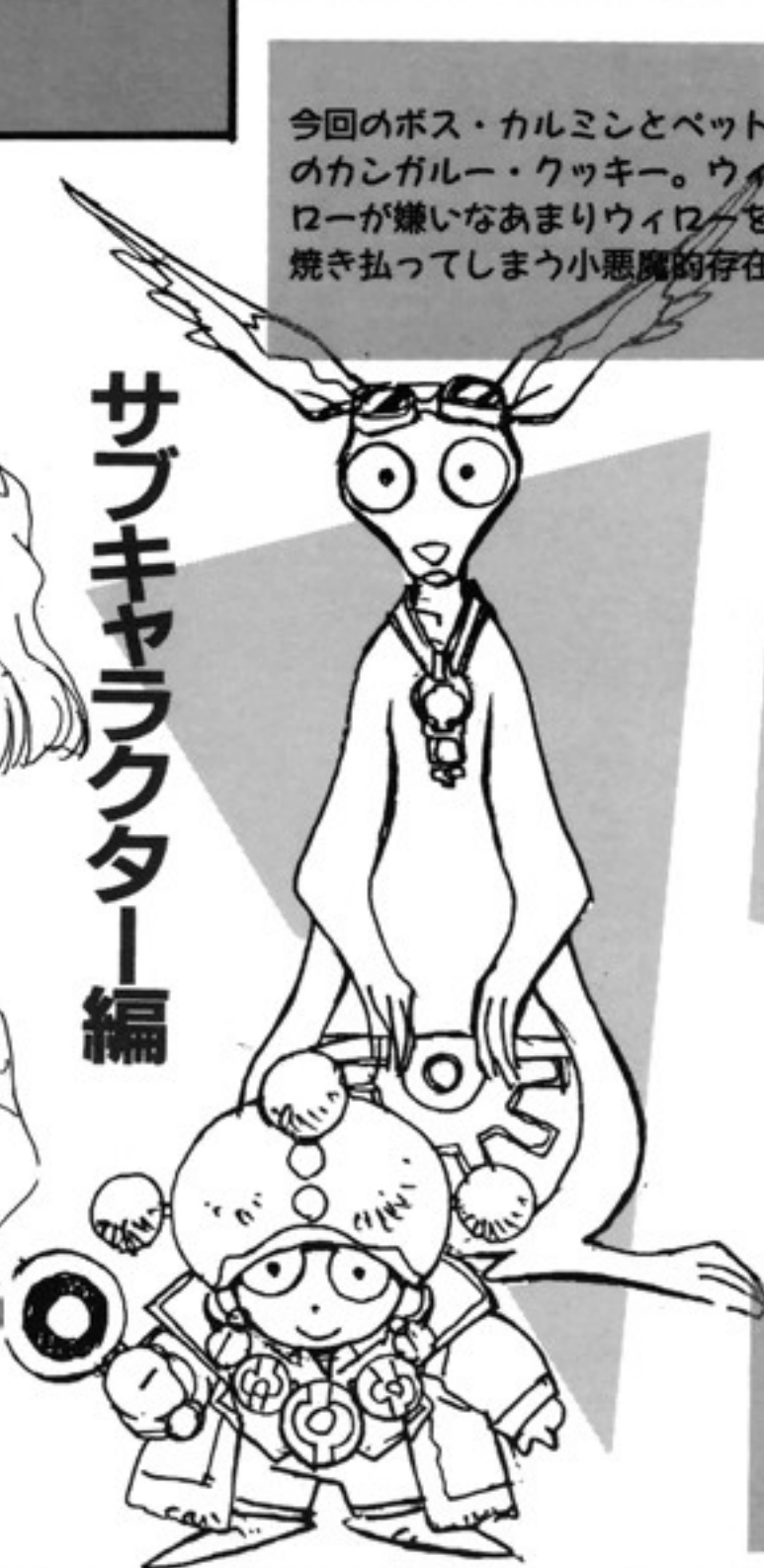
●Ｐ.40「バーチャレーシング」記事中、上級コースと説明のある写真は中級の誤りでした。
●Ｐ.23「移植希望ゲーム」のランキング表中、「ああっ女神さまっ」の発売元が日本クリエイト（株）となっていますが、バンプレストの誤りでした。関係者の皆様にたいへんご迷惑をおかけしました。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

SUCCESSの巻

なんだかだんだん忙しくなってきたので設定でも載っけてお茶を濁そうコーナー

サブキャラクター編

今回のボス・カルミンとペットのカンガルー・クッキー。ウィローが嫌いなあまりウィローを焼き払ってしまう小悪魔的存在。

シルクの妹ニット。今回ちょい役で登場。姉と違ってわりと素直な性格。でもおちょこちょい。

前回、エンディングに登場した、シルクの住んでいる妖精の国フィラメントのベルベット女王様。知性の象徴的存在として登場したが、今回ついにおかしくなってしまう。これでたぶん、まともなキャラクターは1人もいなくなってしまったかな?

サミー工業株式会社の巻

リターン・オブ・ファイティングマスターズ ②

ちわっス、たけちんっス! 去る9/26のCSGショーは「戦国伝承」の初お目見えとなりますが、みなさん見ていただけたでしょうか? ちなみにその日はずっとゲーム大会の司会をやってました(笑)。

今回はリターン・オブ・ファイマスの第2回、フレイマーとヴァルガスをお送りします。

フレイマー：惑星ODD代表のホースメン。アイサイトとは親友どうしでもあり、良きライバルでもある。幼い妹を守るため、戦いに挑む……。

ヴァルガス：最大、最強の宇宙魔神。昔、ラリーの先祖に自らを封印されたことがあり、ラリーに異常なまでの憎悪を燃やしている。

ところで、前回のプレゼントイラスト集がようやく完成しました。描き下ろし多数のイラスト満載です。今回もまた抽選をしますので、どしどし意見下さい。さてと、モーリンファンブックでも作るか…(笑)。目指すは描けて、塗れて、宣伝できるサクセスのタムラさんっスね!

あて先

〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2 サミー工業(株) アミューズメント事業本部 宣伝企画課「ファイマス」係まで

FLAMER

VALGUS

【誌面ジャック大歓迎!】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面を提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックを希望するメーカーさんは(→)

コーナー！ SCENE 15

さあ、ゲーム業界では最大のかき入れ時である年末商戦が近づいて来た。各サードパーティーも営業、広報活動に熱が入ってきて、このコーナーも「やらせろ」コールが起こり始めている（一部誇張）らしい。だから、どこにやってもらうか選ぶの結構大変なんだよね。

Nichibutsu Nihon Bussan Co.,Ltd. の巻

みうみうのF1キャンプ決定GPクイズ 当選者発表

…というわけで、無事に'93年のＦ１世界選手権も幕となり、チャンプは大本命のプロスト教授に決定／　私は彼と血液型が同じなので、他人とは思えん／　そんなことはさておき、クイズの正解は「ポルトガル」でした。応募の数はのべ43通。集計結果は以下の通りでした。

第13戦イタリアＧＰ　19通
第14戦ポルトガルＧＰ　6通
第15戦日本ＧＰ　10通
第16戦オーストラリアＧＰ　7通
？　アメリカＧＰ　1通

教授の足踏み状態が影響し、イタリアの19通は残念ながら落選。結果的に６名が正解。意外と少なかったので正解者全員にジョニー君のサインや「なかなか手に入らないもの」を今年中にプレゼントしよう。幸せ者は愛知県の阿倍優一郎君、広島県の大畑和美君、岐阜県の道家たず子さん、群馬県の船越裕一君、東京都の難波大君、大阪府の浜崎玲子さん、以上６名。

★

というわけで、プロスト引退やセナのウイリアムス入りで来シーズンが少しずつ見えてきた。ハイテク禁止とはいえ、３強マシンは依然健在。セカンドグループがどれほど接近するかが注目である。プジョーやよりホンダ色の強くなった無限、フェラーリの10気筒（？）等のパワーソースの新旧交代。セナとヒル、ミカとシューマッハ、ドライバーの真の戦いを見ることができるかもしれないぞ。話題に事欠かない来シーズンは、けっこう盛り上がるかもね。

★

さて、「Ｆ１サーカスＣＤ」の最新情報は、Ｓ社のＦ１ゲームの発表なんかが影響して、内容に対する要求が増えたこともあり、今年中の発売は難しいのではないかと思います。心待ちにしている諸君、浮気しないでね／

さて、恒例となりましたＦ１クイズ。シーズンオフということで、Ｆ１ネタはひと休み。今回は発売予定がズリズリ遅れている「Ｆ１サーカスＣＤ」の発売日をズバリ答えてもらいたい。現時点では私にもわからないし、生産過程で変更されることもしばしばある。ヒントは今月の新作ソフトスケジュール。そして発売日は金曜日が多いってことに注目してほしい。

次回は「Ｆ１超カルトクイズ」なのだ。お楽しみに。

〒106　東京都港区六本木3-4-7 ＫＹ六本木ビル２Ｆ日本物産（株）東京事業所みうみう係まで締め切りは11月末日消印有効！

けっきょく、スパのクラッシュがもとでロータスのシートを以後失うことになったザナルディ君。今、いずこへ／　おぅ、なぜか手には「F１サーカスCD」が!?

SAND STORMの巻

何もかも脱力感…こんな文章どう?

なーんか最近ぼんやりしてるなぁーと思ったら、MEGA-CDの「アルシャーク」がやっと完成して――きっとこれが脱力感というものだと思うんや。

社員旅行で台○へ行ったんだけど、チ○ポも脱力感だった。

ところでMEGA-CD「アルシャーク」は、ゲームがスタートするといきなりク○ヨ○し○ち○んの声から始まるのじゃー／　これはゲームをやったシトしかわからん暗号じゃ。だから、みんなゲームするように。ゲームしたいと思うんやったら、11月26日にゲームソフト屋さんやおもちゃを売ってるところで「アルシャーク」買わにゃいかんのや。そいじゃないと、さっきの暗号の意味がわからんのや。ガハハ……どうや、まいったか。

今、脱力感でこの文書いとるから、何書いても許されるんや。みんなチ○ポ大事にするよーに／

そいじゃ次回作楽しみに待っとれや〃　以上、サンドストームのホリオれした。

☆PS　サンドストームについて何か知りたかったら下記電話番号へ…03-3780-8593　担当・今井（すっごいきれいな女の子れす）

メガCD アルシャーク買ってョ！
by HORIO

編集担当者まで気楽に依頼してください。なお、ジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください（笑）。もっとやりたい放題でいいぞ／

●ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 (株)ソニック

シャイニング・フォースII発売御礼!!

武　ごぶさたでーす。あれ？　なんか狭くなったんじゃない？
田　ぬおーっ／　こっこれはー／
道　どうしたのだ？　騒々しい。
田　とうとう格言道場の看板まで取られてしまったーっ。
武　ひょっとして、このコーナーう・ち・き・り？
道　最近ネタ切れぎみだったから見すかされたのではないのか？
秀V1号　じゃーん／　秀Vだ。今日は残念なお知らせだ。本当なら新しいバトルスーツでパワーアップした新生秀Vの登場のはずだったが、ページの都合で1号しか出られなかった。スマン。
武　お？　なんだなんだ？
田　せっかくハワイまで行って外人に白い目で見られながらスーツの改造してたから、見せられないのが相当悔しいんだろうね。
武　OH／　ジャパニーズクレイズィー／　とかね。あははは。
秀V1号　秀V赤面キーック!!
武　（ドカッ／）きゅー……。
道　むう。しかし、なぜ今になってページ削減なのか。
田　やっぱり高橋社長が勝手に執筆打ち切っちゃったのが尾を引いてるんじゃないか？
道　うむ、あれは結構各方面に波紋を呼んだようだからな。
田　そこで、読者の判断を求む／ハガキにソニ通2ページ復活or完全廃止と書いて編集部に送ろう。
道　廃止のほうが多かったりしてな。

しかし ソニ通は1Pに……

存続の危機
みなさん さようなら

➡愛知県・プ

バンザーイ　バンザーイ

JAPAN

ソニ通 MANIA

発売から1月たちましたね〜。「シャイニング・フォースII」はもう終わりましたか？　秘密のキャラクターたちも全員仲間にするのは、なかなか難しいとは思うんだけど、がんばって探してちょうだいね。

発売後のお楽しみといえば、やっぱり〝マイキャラ自慢〟でしょうっ!!　自慢のマイキャラを、できればイラストつきでガンガン送ってくださいませ。

もちろん格言道場やOL岡田へのおたよりも募集中よん。ちょっぴり狭くなっちゃったけど、これからもソニ通をよろしく／

⬅東京都・LIES

⬅大阪府・けるる　ぼの

⬅新潟県・斬

⬅福岡県・小佐井　広

⬆大阪府・商人の商

⬆埼玉県・榎田　剛士

復活の千葉県・栗原コーナー

最近スランプとかで、ハガキの少なかった栗原画伯が復活。今回だけ特別待遇してあげるね。

⬅⬆千葉県・栗原　章

KONAMI↔ユーザー ホットライン

コナミのおへや

第12回 BY T.HAYASAKA

どーも、お元気かましてますか？　コナミも10月でMD市場参入１周年を迎えました。その突然さが巷をにぎわし、業界人からも「えーなんでー。うそでしょ」などと言われ、広報担当者として複雑な気持ちだったのもついこの間のことのようです。今月はMD１周年記念と題して、この１年を振り返りながら私の思い出話をみなさんに聞いてもらおうかなと思います。

祝 コナミ MD市場 参入１周年

さて、みなさんの記憶にも新しい参入第１弾は、ワールドワイドな人気者「T. M. N. T.」。この発表には、たくさんのユーザーの人から、「なんでカメなんですか？」という質問を受けたことからわかるとおり、コナミに大きな期待をしている人達をチクチクと刺激してしまったようでした。初心者のMD広報担当者としてはなかなか手ごわいユーザーと、メーカーの姿勢というものの間に挟まれて、こまったちゃん状態でありました(今でもそうなの)。

それから、今年の８月には、コナミのニューヒーロー・スパークスターが奮闘する「ロケットナイトアドベンチャーズ」の発売！　この商品は、コナミ初のMD版ソフトCMを制作、大量のスポットを放映しました。全国津々浦々のコナミ&メガドラファンのみなさんは何回見てくれたかな？　実は、「コナミのおへや」は、このスパークスターの誕生がきっかけでスタートしたんです。彼のことをできるだけたくさん知ってもらえるようにと、BEメガにお願いしたからなんですけど、「人気がなかったら、すぐ終わりますよ」などと脅されながらもここまできました。

そして、10月29日に発売になったのがMEGA-CD版「リーサルエンフォーサーズ」。日本全国でザ・ジャスティファイヤーを握るメガドライバー達の姿が目に浮かぶ(ウレシー！)。

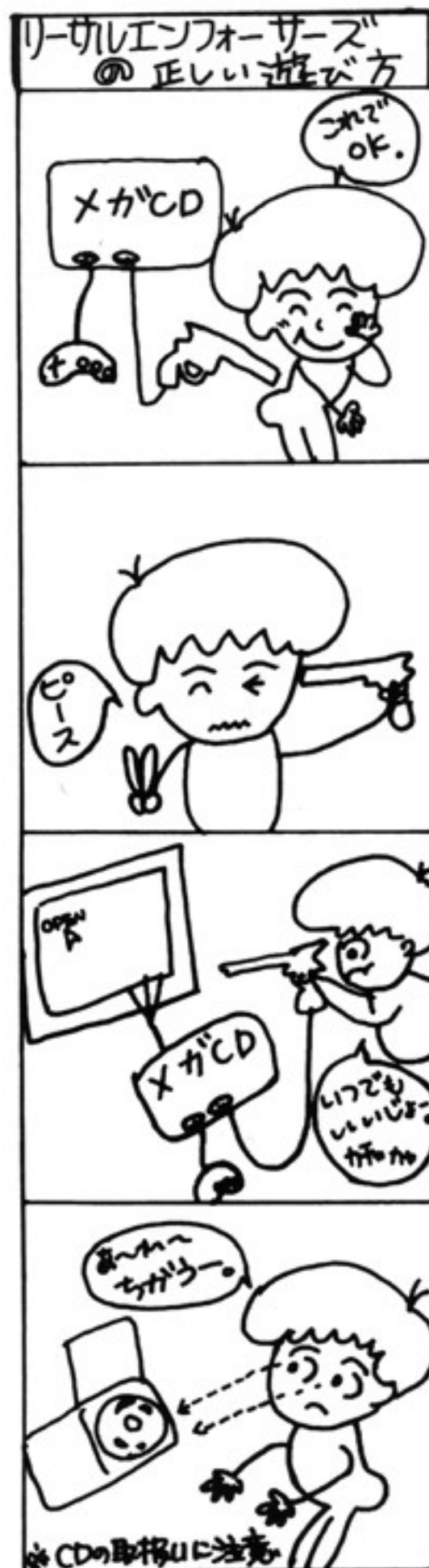
この前、ゲーセンに入ったら、外国人の集団がリサールで「Oh！～ナンタラ、カンタラ」と言いながら遊んでいたの。私はこの時、コナミの早坂ではなくただの早坂妙子になっていて外国人の銃を構えた真剣な眼(まなこ)に見とれてしまいました(超カッコイイんだもん)。今までも何度かこうゆう場面に遭遇しましたが、いつ見てもいい。絵になりますよね。

これまでに届いたたくさんのお便りは全部取ってあるんですよ。もちろん、すべて開発のスタッフに届けて、きちんと読んでもらっています。私もこの１年間みなさんからメガドライブや、ユーザーのことをいろいろ教えてもらいました。ユーザーとメガドライバーの違いとか、メガドライバーは、理屈家で、寂しがりやで、ねたみやで(笑)、でもセガやメガドライブが心底好きな人達。あとユーザーの年齢層が非常に高い(20代後半の人達もたくさん)……など、驚くことばかりでした。

「コナミのラインナップは海外市場を狙ったものばかり」と苦言を言われっぱなしで今年は終わってしまいそうですが、来年はMD初心者と言えないわけですから、ユーザーが「待ってました」といわんばかりのタイトル発表など、ワクワクするような年にする予定です。そのワクワク感を高めるために、私も広報の仕事で日本全土かけめぐりますので、今後ともよろしくお願いします。そしてもし私がわかってないこと言ってたら「早坂さんそれは違うよ」って教えてくださいね。

これからもよろしくね！

もう11月よ。石焼き芋の屋台がこいしい季節。ただ一本500円もするのはかんべんして～。

リーサルエンフォーサーズの正しい遊び方

早坂姉さんのお悩み相談コーナー

◆10月号の麗梅亜Ⅲ世さんの質問の答は、要するにコナミとしてはリーサルがSFCで売れようが、MDで売れようが、儲かればそれでいいということなんですか？　ハード(MD)をひっぱるつもりはないんですか？

(北海道・ヘプシくん)

早坂：私のコメントには大変な反響がありました。一部誤解を招いたようなのですが、ヘプシくんが思ったように、儲かればいいということだけは、「ない」とハッキリと言っておきますね。

このゲームについては、たくさんの人に遊んでもらいたいということで、試験的な意味も含めて、３機種の対応にしました。ユーザー自身が遊びたいハードの対応ソフトを購入してもらえればいいなと思っています。MDをひっぱるソフトは、ちゃんと隠し持っていますから安心してください。

ところで、読者の皆さんに逆に質問しちゃいます。先月セガ新ハードの記事が出てましたよね。どー思いましたか？　MDもファミコンのようになってしまうのかなぁ……。

◆姉さんみたいな広報関係の仕事をやってみたいんです。どんな学校を出たらいいんでしょうか。別に早坂さんに近づきたいというわけではないんですけどね。BEメガのソフトメーカー伝言板に自分の名前をのせるのが夢なんです。　(北海道・金澤卓弥くん・15歳)

早坂：そうですか、夢があるって素敵なことですよね。私は、このお仕事の前は看護婦、保母さん、教職など、夢はたくさんあったのですが、結局は当時考えてもいなかった仕事を現在やっています。短大では国語の先生になるつもりで教職課程を専攻していたんですけど、遊び過ぎて(？)挫折しました。これは全然参考になりませんね(すみません)。だけど業界を問わずメーカーの宣伝部に入社することは大変競争が激しいので、できれば大学へ入学して広告の勉強などをしてください。ゲームができてもダメですよ。がんばれ！

コナミへの要望、イラスト、姉さんへの相談など何でもOK

ハガキ待ってるよ！

あてさき　〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク(株)　BEEP! メガドライブ編集部「コナミのおへや○○コーナー」係

ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。

鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット

S-01(MD1用)	3,500円
S-02(MD2用)	3,500円
Sケーブル(1.5m)	800円
オーディオコード(1.5m)	400円
ヘッドフォンコード(1.0m)	400円

大好評発売中

※S端子の取扱い店募集中

SEGA 専門店 全商品税込!! サ★ンタ

郵便振替番号　東京5-708150(有)サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

①ファンタシースターⅣ、龍虎の拳は、期待できるぞー!!
②S端子付きテレビには、サンタのS端子ユニット。
究極のおすすめ品だ!!
③特別入荷品に注目!!

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101東京都千代田区鍛冶町1－10－4丸石ビル

※商品は全て新品です。 ※新作ソフトは発売日にお届けいたします。 ●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

MD新作コーナー

ストIIダッシュプラス	6,800円	TMNTII 11/26	6,200円
シャイニングフォースII	6,200円	魔天の創滅 12/10	6,300円
ペブルビーチの波涛 10/29	6,200円	ソニックスピンボール 12/10	4,600円
コラムスIII 10/15	4,600円	リーサルエンフォーサーズMD 12/10	7,000円
ダイナブラザーズ2 10/29	6,200円	バトルマニア大吟醸 12/17	5,500円
アラジン 10/29	5,500円	ドラゴンズリベンジ 12/17	5,500円
幽遊白書外伝 11/26	6,200円	ファンタシースターⅣ 12/17	6,200円
雀皇登龍門 11/5	4,600円	遥かなるオーガスタ 12/17	6,200円
パーティークイズQ 11/5	4,600円	龍虎の拳 12/28	6,200円
フリントストーン 11/19	2,800円	メタルファング 12/17	4,600円
キングオブザモンスターズ 11/26	4,600円	Jリーグプロ完全版 12/17	6,200円

特別入荷品コーナー

雀偵物語	4,800円	重装機兵レイノス	2,800円	グランドスラム	4,500円
ぎゃんぶらぁ自己中心派	4,000円	イースIII	4,800円	鮫/鮫/鮫	3,800円
エル・ヴィエント	5,800円	魔王連獅子	4,800円	ハードドライビン	3,000円
デビルクラッシュMD	4,800円	スーパーファンタジーゾーン	4,900円	ダライアスII	2,800円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円	ファイティングマスターズ	4,800円	スーパーバレーボール	2,800円
三国志III	8,000円	ダイナブラザーズ	5,800円	紫禁城	2,000円
AYA(アヤ)	3,800円	エアーダイバー	2,800円	火激	2,500円
クイズ殿様の野望	5,500円	ランパート	4,600円		
サンダーフォースII	3,800円	ピットファイター	4,800円		

ああ播磨灘	5,500円	NBAバスケット	3,800円	サイドポケット	5,500円
アウトラン	3,800円	NBAプレイオフ	3,800円	サイオブレード	2,800円
アウトラン2019	5,800円	LHXアタックチョッパー	3,800円	サンダーフォースIII	3,000円
蒼き狼と白き牝鹿(ジンギスカン)	6,800円	エレメンタルマスター	3,000円	サンダーフォースⅣ	2,000円
アークスオデッセイ	3,000円	カース	1,500円	サンダープロレスリング列伝	2,000円
アドバンスド大戦略	3,000円	カメレオンキッド	2,000円	サンダーフォックス	1,500円
アトミックロボキッド	2,000円	ガイアレス	2,800円	三国志	1,500円
アリシアドラグーン	4,800円	餓狼伝説	3,800円	三国志II	2,000円
アローフラッシュ	2,000円	ガンスターヒーローズ	4,600円	斬～夜叉円舞曲	1,800円
アンデッドライン	4,800円	ギャラクシーフォースII	2,800円	G-LOC	2,800円
ヴァリスIII	2,800円	究極タイガー	2,000円	シーザーの野望II	4,800円
ヴァーミリオン	2,000円	キングコロッサス	2,000円	Jチャンピオンサッカー	3,000円
ウィザードオブイモータル	3,000円	キングサーモン	2,000円	Jリーグプロストライカー	5,800円
ヴィクセン357	5,800円	空牙	3,800円	シャドーオブザビースト	2,000円
ウィップラッシュ	1,500円	クラックダウン	2,000円	シャドーダンサー	2,000円
ヴェリテックス	2,000円	クライング	2,000円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円	グラナダ	2,000円	シャイニングフォース	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	クルーボール	2,800円	ジャンクション	2,000円
エアーマネジメント	6,800円	クールドバスター	4,800円	上海III	4,000円
エイリアンストーム	2,000円	グレイランサー	5,200円	ジュエルマスター	1,000円
A列車で行こう	1,000円	ゲイングランド	2,000円	JUJU伝説	3,000円
エクスランザー	2,800円	コラムス	2,000円	ジュラシックパーク	4,600円
エグザイル	3,800円	ゴーストバスターズ	1,000円	将棋の星	3,000円
SDヴァリス	2,800円	ゴールデンアックスII	2,800円	ジョーモンタナF	2,000円
F1サーカスMD	2,800円	ゴールデンアックスIII	3,800円	ジョーモンタナII	2,000円

ジノーグ	2,800円
修羅の門	2,800円
スーパーH・Q	3,800円
スーパー忍II	3,000円
スーパーモナコGP	2,000円
スーパーモナコGPII	2,800円
スプラッターハウスII	3,800円
スプラッターハウスIII	3,800円
スペースハリアII	3,000円
スライムワールド	3,800円
スティールタロンズ	4,600円
ストームロード	2,000円
ストリートスマート	3,000円
スーパーエアウルフ	3,000円
スーパーハイドライト	2,000円
スタークルーザー	2,800円
スパイダーマン	2,000円
スピードボール2	4,000円
スペースインベーダー	1,500円
ゼロウィング	2,000円
セイントソード	2,000円
戦場の狼II	2,800円
ゾウゾウゾウ	3,000円
ソニックI	2,000円
ソニックII	2,800円
ソーサルキングダム	3,000円
大航海時代	6,000円
太閤立志伝	8,000円
ダブルドラゴンII	2,000円
ダイナマイトデューク	3,000円
太平記	1,000円
大魔界村	3,000円
ターボアウトラン	3,600円
タスクフォースEX	3,000円
タズマニア	2,800円
ダーナ	3,000円
チェルノブ	3,800円
チキチキボーイズ	2,000円
ちびまる子ちゃん	2,800円
ツインクルテール	4,800円
TMNTシュレッダー	4,600円
デザートストライク	2,800円
デンジャラスシード	2,800円
ディックトレーシー	1,500円
ディノランド	2,000円
テクモワールドカップ	2,800円
デビッドRバスケットボール	2,000円
トッププロゴルフ	3,000円
トッププロゴルフII	3,000円
トージャム&アール	1,000円
ドナルドダック	2,800円
ドリームチームUSA	3,800円
ドッジ弾平	2,600円
中島悟のF1ヒーロー	3,000円
中島F1グランプリ	3,000円
中島スーパーライセンス	4,800円
忍者武雷伝説	2,000円
熱血ドッジサッカー編	2,800円
信長の野望	2,800円
パチンコクーニャン	4,800円
バッドオーメン	2,800円
バットマンリターンズ	2,800円
バトルトード	2,800円

バトルマニア	2,800円
バトルゴルファー唯	1,500円
バハムート戦記	2,000円
バーニングフォース	2,800円
パワーモンガー	2,000円
PGAゴルフ2	3,000円
ビーストウォリアーズ	3,800円
ひょっこりひょうたん島	2,000円
プロフットボール	3,000円
プロホッケー	3,000円
ふしぎの海のナディア	4,800円
ファステストI	1,000円
ファンタジア	2,000円
ファイヤムスタング	3,000円
フェリオス	1,500円
ぷよぷよ	3,300円
ブルーアルマナック	2,800円
ブロックアウト	2,000円
ヘビーユニット	2,000円
ペーパーボーイ	3,800円
ベアナックル	2,000円
ベアナックルII	2,800円
ヘルファイヤー	2,000円
北斗の拳	2,000円
ポピュラス	2,000円
ボナンザブラザーズ	2,000円
ホリフィールドボクシング	2,000円
ボールジャックス	3,000円
マクドナルド	4,700円
マスターオブモンスター	2,000円
マスターズゴルフ	2,800円
まじかるタルるートくん	2,600円
まじかるハット	1,000円
マジンサーガ	2,800円
マスターオブウェポン	2,800円
マーベルランド	2,800円
魔物ハンター妖子	2,800円
港のトレイジア	3,000円
ミッキーマウス	3,000円
ミッキー&ドナルド	3,000円
武者アレスタ	4,500円
夢幻戦士ヴァリス	3,800円
ムーンウォーカー	2,000円
メガトラックス	2,000円
メガロマニア	2,800円
モンスターレア	1,000円
モンスターワールドIII	2,000円
ヨーロッパ戦線	9,000円
乱世の覇者	5,900円
ランドストーカー	3,800円
雷電伝説	3,000円
ルナーク	3,000円
レッスルボール	4,300円
レッスルウォー	2,800円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	6,800円
ロケットナイトアドベンチャーズ	5,500円
ロードラッシュ	3,800円
ロードブラスターズ	2,800円
ローリングサンダーII	2,000円
ワードナーの森	2,000円
ワニワニワールド	2,000円
ワールドカップサッカー	2,800円

ワンダーメガ2　49,800円

6Bパッド	2,000円	セガタップ	2,500円
クラスターースティックE'S	4,800円	6Bパッド達人	2,700円
ビデオ入力コードI	800円	メガドライブII	1,0500円
ACアダプター	1,200円	メガドライブI	8,000円
ステレオDINコード	1,600円	MDプラスワン	9,000円
メガブラスターパッド	2,000円	ファイタースティックMD	3,200円
セガマウス	3,500円	アスキーパッドMD6	2,400円
RFII	1,600円	CPSスティック	7,000円
XMD2/XMD3	4,900円	フレッシュクリーナ	2,500円
メガコマンダー	2,200円		

メガCD新作コーナー　メガCDII 22,000円

笑うせぇるすまん	4,600円	ナイトトラップ11/19	6,200円
サンダーホーク	5,500円	リーサルエンフォーサーズCD	7,000円
ソニックCD	6,200円	サード・ワールド・ウォー11/26	5,500円
モンキーアイランド	5,800円	アルシャーク11/26	6,200円
アルスラーン戦記11/19	5,500円	夢見館の物語12/10	5,500円
アイオブザビホルダー11/26	5,500円	真・女神転生12/17	5,500円
マイトアンドマジックIII11/26	6,200円	オルゴール12/10	5,400円
ダーク・ウィザード11/12	4,600円	戦国伝承12/17	6,000円

アイルロード	5,500円	タイムギャル(CD付き)	3,800円
アフターバーナーIII	4,800円	天舞メガCD	2,000円
Aランクサンダー	4,800円	デトネイター・オーガン	2,000円
アークスI,II,III	4,800円	デス・ブリンガー	4,800円
アーネストエバンス	2,800円	デバステイター	3,000円
アネット再び	4,800円	天下布武	2,800円
ウルフチャイルド	3,000円	電忍アレスタ	3,800円
ぎゅわんぶらぁ2	3,800円	ナイトストライカー	5,500円
クイズスクランブル	1,800円	忍者ウォーリアーズ(CD付き)	3,000円
クラシックディスク	2,200円	ノスタルジア	2,000円
幻影都市(再版)	3,600円	バックアップRAM	4,600円
コズミック・ファンタジー	2,000円	バリアーム	3,800円
サイボーグ009	4,800円	ブラックホールアサルトCD付き	2,000円
3×3アイズ	3,800円	フェイエリア	2,800円
サンダーストームFX	2,000円	ブライ	4,800円
サンダーホーク	5,500円	プリンスオブペルシャ	2,000円
シムアース	2,000円	プロ野球CD	3,000円
シュヴァルツシルト	3,800円	ファイナルファイト	2,000円
シルキーリップ	4,800円	ヘビーノバ	2,000円
シルフィード	6,200円	ゆみみみっくす	4,800円
ジャガーXJ	3,000円	ライズオブザドラゴン	2,000円
雀豪ワールドカップ	5,800円	らんま1/2	3,800円
CD三国志3	4,800円	LUNAR	2,800円
スイッチ	3,800円	ロードブラスターFX	5,500円
ソルフィース	3,000円	ワンダードッグ	2,000円
ダイナミックカントリークラブ	5,500円		

ゲーム・ギア　10,000円

チューナーパック	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビックウィンドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円
		GGプラスワン	11,500円

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル
斬ギア

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
オリンピックゴールド
ジョーモンタナF
ファンタジーゾーン
ペンゴ
コラムス
好牌

2,300円コーナー
ウインブルドン
クニちゃんのゲーム天国II
紫禁城
チャックロック
ドナルドダック
パット&パター
ハレーウォーズ
バンパイア
ファンタシスター外伝
ぷよぷよ
ベアナックル
ポップブレーカー
琉球
ドラえもん
GG忍II

2,600円コーナー
アレスタII
ウルティメイトサッカー11/19

ジュラシックパーク
ソニック&テイル11/19
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
ベアナックルII
まじかるタルるート
ミッキークリスタル
モナコGPII
ドナルドダック2 12/17
好牌2 12/17

3,300円コーナー
GGリーグ
対戦型大戦略
なぞぷよ2 12/10

3,700円コーナー
シャイニングフォース外伝
シャダムクルセイダー
シャイニングフォース外伝II
魔導物語11/26

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法　電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意　商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。　●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。　●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。　●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456（TELは03-3258-9051　受付10:00～20:00）
●書留の場合はおつりのないようにお願いします。　●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

綴じ込み付録
SPECIAL

PHANTASY STAR
The end of the millennium

ファンタシースター
〜千年紀の終りに〜

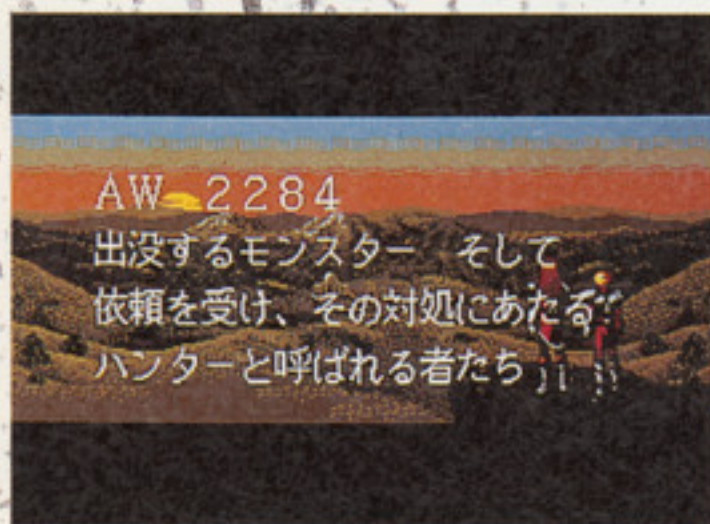
●セガ●12月17日発売予定●8,800円●RPG●24M+B・3

年末発売の超イチ押しソフト「ファンタシースター」が、ついに開発終了を迎(むか)えた。あとは発売を待つばかり。今までに入手した情報は逐一(ちくいち)報告してきたが、今月からはその総まとめ&ストーリー攻略として徹底紹介するぞ。発売を待ちきれないキミは即ページをめくれ。

アリサもびっくり!「ファンタシースター The end of the millennium」

PHANTASY STAR The end of the millennium

point 1 舞台はアルゴル太陽系 時代はIIとIIIの中間

ファンタシースター（以下、ＰＳと略）シリーズの集大成となる今作は、アルゴル太陽系が舞台。時代はIIの約千年後、つまりIIとIIIのはざまに起きた物語となる。当初は「PSIV」と呼ばれていたが、９月に急きょタイトルを変更。サブタイトルもついた。理由は、内容がＩとIIの続編に当たるので、純粋な意味でのIVとは言えないからだそうだ。「PSシリーズを知らない人にも抵抗なく楽しんでもらいたい」とは、開発陣のことばだ。

今作はＡＷ２２８４中のできごとだ。ちなみにＩ・IIの時代と、その背景は下の簡略年表を参照にしてほしい。

AW342年……アルゴル太陽系第一惑星パルマの国王ラシークが邪教に取り憑かれる。主人公アリサ、ラシーク変貌の原因を調査していた兄ネロの遺志によりラシーク打倒を決意、旅に出る（Ｉ）。
AW1284年……アルゴル太陽系第二惑星モタビアでバイオモンスター大量発生。モタビア州政府のエージェントである主人公ユーシスが、原因を探るよう命を受ける（II）。同年、人工惑星ガイラがパルマ星に衝突。これによりパルマは消滅する。

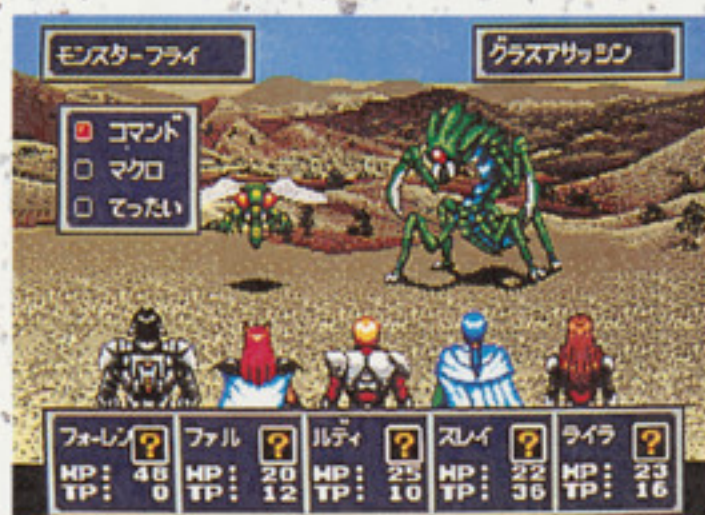
point 2 プレイ時間は約30時間!?

24メガともなると膨大な内容という感じがするが、大筋のストーリーは30時間ぐらいでクリアできるそうだ。サブシナリオもいくつか用意されているので、時間は気にせず隅々まで遊びつくしてしまおう。

●セーブポイントは3つあるぞ

今作はセーブポイントが３つ設けられた。ダンジョン内以外なら、ほとんどどこでもセーブ可能。余談だが、セーブデータを選んで決定すると、横を向いていたキャラが正面を向く。細かい演出だが、これがまたうれしい。

point 3 パーティーは5人編成が基本

パーティーは最高５人編成。この５人は、IIのように好きなキャラだけで組むものではなく、かといって固定されたメンバーでもない。ストーリーに沿って、何人かが入れ替わっていくのだ。ここから察するに、どうやら各キャラはシナリオに深く根づいた役回りを持っているようなのだが、はたしてどうかな。それぞれの活躍が楽しみだ。

誰が、どんな役回りで、いつ仲間になるのか。それはこれから徐々に攻略ページで紹介するぞ。お楽しみに。

●フォローしあって「瀕死」を避けろ

ＨＰが０で戦えない状態を今回は「瀕死」と呼ぶ。しかも赤い文字で表示されるので、見ているだけでも痛々しい。そうならないよう、序盤は特に互いをフォローしあおう。ちなみに、宿に泊まるか、リバーサーで復活できる。

point 4 臨場感バシバシのマルチウィンドウシステム

今作のウリの一つが、このマルチウィンドシステムだ。イベントシーンが、漫画のコマ割りのようなノリで次々と展開されていく。画面を見れば、今、どんな場面なのか、どんな会話が行われているかが、一目でわかるのだ。ひと味違った臨場感が味わえてグーだぞ。

１つのシーンで４～５枚のウィンドウが開いていく。イベントになると終始こうなるというのだから驚きだ。容量を変更せざるをえないワケだね。

まるで漫画のコマ割り

●こんな嬉しいシステムもあるのだ

今回のゲームシステムは、あちこちに細かい配慮が施されている。メッセージや戦闘の速度が好みに変えられるぞ。

ボタン操作だって変更できる。ちなみに「キャンプ」とは、移動中にコマンドを開く時のことだ。

point 5 相談コマンドで行き詰まりを解消

ＲＰＧにはよくあることだが、次に何をしていいか、どこへ行けばいいかわからなくなることがある。ＰＳシリーズではあまりお目にかからないこの状態。もし今作で起きてしまったら!? ここは迷わず「相談コマンド」を使おう。パーティーの仲間が、次に何をするべきか会話調で教えてくれるのだ。これは助かるぞ。

さて、街を探険しているうちに当初の目的を忘れてしまった、としよう。そんな時は、（ないだろうけど）相談コマンドを使えば……。会話調でどうすればいいのか教えてくれる。また、そのやりとりも味があって面白いのだ。ぜひ試してみてほしいな。

驚きの9大ポイント再チェック!!

point 6 IIを継承した戦闘コマンド群

画面を見てもわかるとおり、今回の戦闘シーンはIIのそれと酷似している。雰囲気は、I・II・IIIをたして3で割ったような感じになっているけどね。戦闘コマンドもIIを色濃く継承した感じだ。数は3種類に減ったものの、IIの4種類を凝縮した形なので、かえって操作しやすいぞ。特筆すべきはマクロ。今作のためだけに考えられたスペシャルコマンドなのだ。

"コマンド"は、IIの「作戦・命令」を凝縮したものに相当する。1つに簡略化されたのだ。

●行動マークは5種類

「コマンド」を選ぶと上のウィンドウが開く。これは、各キャラにどういった行動をさせるか決める「行動コマンド」だ。左から順に戦闘（直接攻撃）、テクニック、特技、アイテム、防御。IIでは4種類だったのが、今回は特技が加わったので5種類になったぞ。

●マクロは便利

マクロとは、マクロプリセットの略。戦闘時、誰にどんな行動をさせるか、あらかじめ登録できるコマンドだ。8種類までセットできるので、さまざまな戦闘パターンが作れる。いちいち行動コマンドを選択しなくていいので、非常に便利だぞ。ちなみにコレ、本来の活用の場はコンビネーションバトルにあるのだ。

point 8 テクニックと特技をガンガン使え

IIのテクニックのアニメには驚かされたが、今回も負けちゃいない。テクニックの種類は減っているが、それは「確実に使える」ものだけを選出したからだ。今回は特技も加わったので、技の総数はかなり増えている。もちろん、どちらもフルアニメーションするし、それぞれどんどんハデになってくるぞ。コンビネーションバトル発見のためにも、純粋に楽しむためにも、両者はガンガン使って進もう。

テクニック

特技

●テクニック・特技のアニメーションも楽しめる

左はスレイが使う特技のヒューンだ。こんなふうに、すべてのテクニックと特技が派手にフルにアニメーションする。今回、心なしか全員のTP（テクニックポイント）値が高いような気がするのは、「ガンガン使ってほしい」という開発側の気持ちの表われだろうか？

point 7 取説にも載らない超㊙技 コンビネーションバトル

複数のキャラにテクニックを使えと命令したら、なぜか一丸となって見たこともない効果を起こした――こんな現象を見かけたら、即テクニックの種類をメモしなさい。これぞ今作の超目玉、コンビネーションバトルシステムなのだ。簡単に言えば、2つ以上のテクニックを掛け合わせて別の効果を生み出す技のこと。ただし、いつでも出るわけじゃない。順番とタイミングが命なのだ。

絶大な効果を発揮するコンビネーションバトル。もちろんフルアニメーションだ。見つけたら、すぐマクロに登録して再現させよう。

その効果、名称や組み合わせ方は秘密。もちろん取説にも載らないそうだ。こうなりゃ自分で見つけるしかない。探す楽しみがあると燃えるよね。

point 9 戦闘楽々、ほぼ無敵状態!? マシンバトルもすごいぞ

最後に紹介するのは、これまた大ウリのマシンバトルシステム。これは、マシンでの移動中に敵と遭遇したら、そのマシンでそのまま戦えるというもの。敵からの攻撃はすべてマシンが受けてくれるので、主人公たちに被害はない、つまり死が皆無に近いのだ。マシンの種類は3つ。どれも懐かしいものばかりだ。

ランドマスター

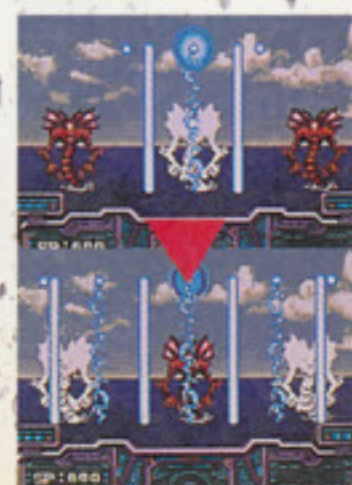
砂漠での戦闘行動を想定して開発されたマシン。不安定な足場も安全走行。

アイスデッガー

巨大ドリルを搭載した大型砕氷車両。通常はこのドリルで氷壁を突破する。

フロームーバー

最高の機動力を誇るホバークラフト。地上・水上を問わず走行可能だ。

SPとはシールドポイントの略。ダメージを受けると減っていくが、戦闘終了後に全回復。頼もしいが、もらえる経験値は少ないのだ。

●当然アニメーションする

マシンバトルも当然アニメーションする。キャラでの攻撃とはまた違った迫力が味わえるぞ。左はフロームーバーのサンダーグリッド。スペースの関係上、これしか載せられないのが残念。買って見て。

××× ゲームを楽しみたい人は読んじゃダメ!? ×××

ストーリーの序盤を徹底攻略だ!!

プロローグ

「ルディ、仕事だよ。さっさと支度しな！」ハンターギルドから帰ったライラが、不機嫌気味にこう叫ぶ。ルディは飛び起きた。見習いハンターとしてライラの手伝いをしてきた彼も、今日からは彼女の立派なパートナー。ハンターギルドに登録して初めての仕事がきたのだ。依頼主はモタビア・アカデミーの学長。詳細は不明。一抹の不安を感じながらも、ルディの心は躍っていた。

ゲームはライラとルディがモタビア・アカデミーに向かうところから始まる。駆け出しハンター・ルディのデビュー日だ。これからどんな冒険が待ちうけているのだろうか？

ゲームスタート直後は、しばらくオートでストーリーが展開する。向かうはモタビア・アカデミーだ。

ルディたちの住む街の上方に、洞窟の入り口が見受けられる。いつかここを、くぐる時がくるのだろうか。

依頼を受けて モタビア・アカデミーへ

ルディの初仕事はモタビア・アカデミーにあった。ライラと2人でピアタの街へ向かう。

画面が切り替わると、そこはもうアカデミーの中。なぜかルディは1人で立ちつくしている。いつのまにかライラとはぐれてしまったらしい。ちょっと唐突だけどね。ここで初めて、プレイヤーはルディを動かせるようになるぞ。近くにいる人と話でもしてみよう……と、すぐそこにライラがいるじゃないか。いったいどうやってはぐれたんだか。とりあえず気を取り直して再スタートだ。

ここで初めてルディを動かすことができる。近くの人に話しかけろ。

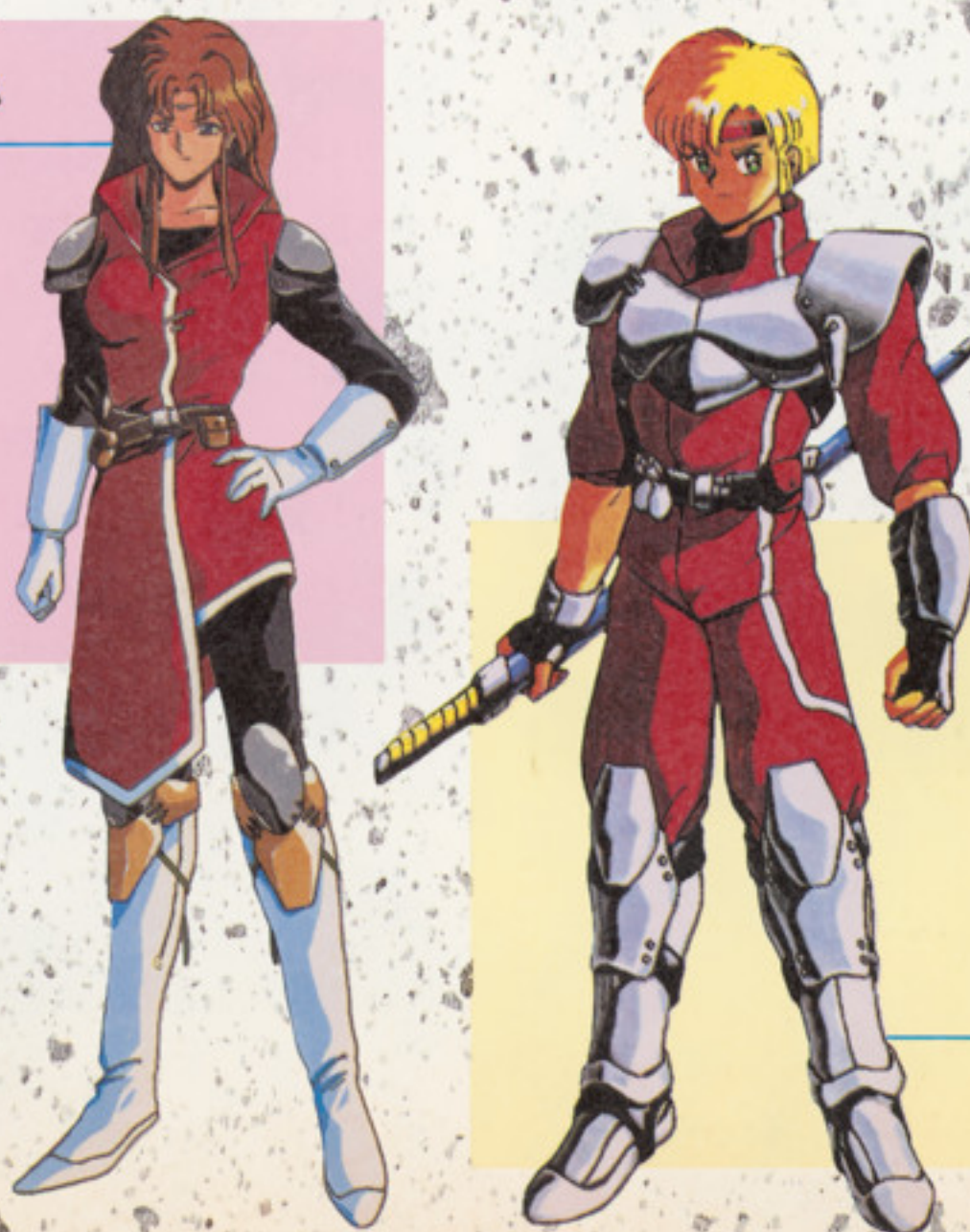
ピアタの街に着いたかと思ったら、いきなりライラとはぐれてしまった。こんなんじゃ、先が思いやられるぞ、ルディ。

ここでライラと合流。身に覚えはないが、怒られてしまう。

ライラ・ブラングウェン

幼いルディを拾い、育て上げた腕利きの女ハンター。口は悪いが、その実、深い思いやりを心に秘めた女性である。

ライラの初期のステータス画面。女性ながら、その数値は並の男にヒケをとらない。年齢不詳だが、20歳代に違いないだろう。

ライラの主な武器は、ブーメランやスライサーなどの飛び道具。力ではなく、腕や技で勝負する彼女にふさわしい。両手に装備させれば、絶大な攻撃力を発揮する。序盤から頼りになる姉貴だ。

駆け出しハンターとはいえ、さすがは男の子。ナイフやソードを使わせればピカイチだ。果敢にモンスターに立ち向かう姿は、いっぱしのハンター並み。序盤から、ていねいに育て上げてやろう。

ルディの初期のステータス画面。さすがに、数値だけ見ているとまだまだ頼りない。最初のうちは装備をしっかりさせて、ダメージを少なくしてやろう。

ストリートキッズのリーダーとして悪行を続けてきたが、ライラに拾われて立派に更生した。本ゲームの主人公である。

ルディ・アシュレ

学長に会う前にアカデミー内とピアタの街を探検だ!!

ライラと合流したら、アカデミー内の探索を始めよう。マメなキミは、本棚や机の上とかも調べてみては？　学内の人の話しを聞くのも忘れずにね。ひととおり見て回ったら、伏線とも言うべきメッセージが聞けるぞ。ちなみに民家の棚を調べても、某ＲＰＧのようにアイテムは出てこないけど、リアクションのパターンはいろいろあって楽しいぞ。

学長室なら　そこの一番奥だよ。

学長室は、この写真の右奥。とりあえずここは最後に回ろう。

「学問の神様・ドクタールペノ」
…へぇ、二千年も昔の人かぁ。

こんなふうにシリーズの流れを匂わすポイントがあるぞ。探してみよう。

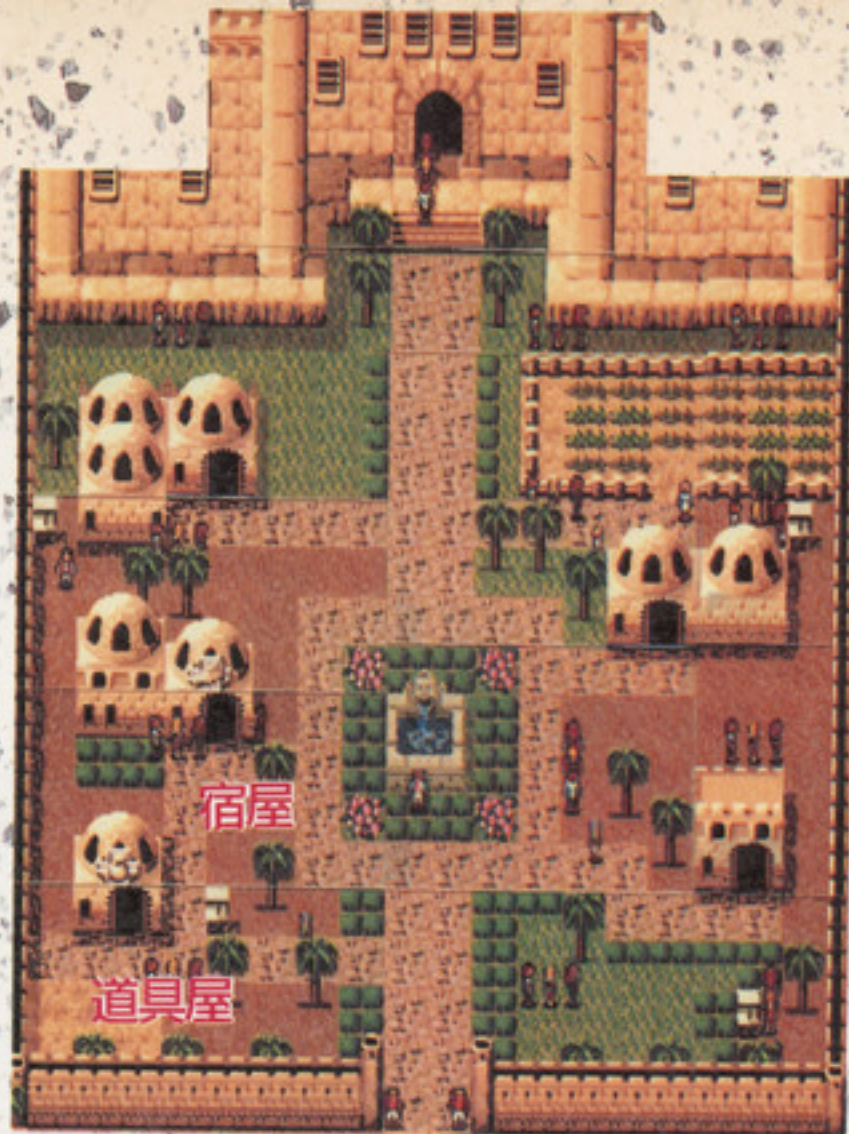
真夜中、あやしい男たちが　大きな荷物をアカデミーに運びこんだの！

どこの世界でも、おばさんは目ざとい。これは依頼内容と何か関係があるのでは？

百葉箱だ。
ひゃーめずらしい。

街に点在する百葉箱を探して調べてみよう。それぞれで異なったメッセージが聞けるぞ。

宿屋

道具屋

宿　屋	道具屋
15メセタ	モノメイト…20メセタ

●今作のショップは便利だぞ

HPが回復する薬。

街のショップにうれしいシステムが導入されたぞ。買おうと思う品物にカーソルを合わせると、道具なら使った時の効果が、武器や防具は装備可能キャラを教えてくれるのだ。細かいことだけど、これって便利だよね。

依頼内容は学内のモンスター退治

学内に　謎のモンスターが
現れるようになったのです！

モンスター発生に動揺する学長。何かを隠しているようなのだが……。

探検が終わったら、いよいよ学長と対面だ。彼の話によると、１カ月前から学内にモンスターが現れるようになったらしい。今回の依頼は、これを全滅させてほしいとのことだったのだ。とはいえ、街中には見当たらなかったモンスターが、なぜ学内だけに？　ライラは彼に心当たりを尋ねるが、逆に怒鳴りつけられてしまう。明らかに動揺しているようだ。どうも怪しい。学長は何かを隠しているみたいだ。とはいえ問いつめても何も話が進まない。さっそく発生地である地下室へ行こう。

そ、そそそんな何も心当たりなんか
あるもんですか！

心当たりを尋ねられ、興奮してしまう学長。マルチウィンドウシステムで迫力倍増だ。

熱血青年ハーンがパーティーに合流

地下の入り口に行くと、若い学者が立ち往生している。彼の名はハーン。バースバレーで行方不明になったホルト教授と、それを探そうともしない学長の態度、そして今回の騒動には何かウラがあると熱く語ってくれる。そのカギが地下にあるようなので一緒に連れて行ってほしいとのことだ。ライラとのすったもんだの末、ハーンは無事パーティーに加わることに。

ぼくは　このアカデミーで助手を
している　ハーンという者です。

ハーンとルディ達の記念すべき出会いの瞬間。そして彼は、大切な仲間となって合流する。

研究のため　バースバレーへ調査に
行ったまま　連絡がなくて…。

立て続けに起きる事件を疑問に思った彼は、自ら地下室調査に乗り出した。

ハーン・マーレイ

アカデミーの助手。尊敬するホルト教授の失踪に心を痛めている。性格はいたって真面目。一見二枚目風だが……。

ハーンの初期のステータス画面。学者だけに頭がいいからだろうか、ＴＰ値が高い。序盤から徹底的に鍛えておけば後が安心だ。

肉弾戦をさせるよりは、テクニックや特技でもってパーティーのフォロー役に回そう。ある程度成長すれば直接攻撃もイケるけどね。攻撃補助系の特技を覚えるので、うまく使ってやろう。

PHANTASY STAR The end of the millennium

それではダンジョンに入りましょう

ハーンを仲間に加え、セーブをしたらさっそく地下へ降りてみよう。いよいよ初戦闘だ。ここでの注意は、けっして無理をしないこと。レベルを1つ上げてから奥へ進むのが無難だ。内部はたいした造りではないので迷うことはない。ちょっと暗いので階段を見落とさないように。最奥部には中ボス、イグラノーヴァがいる。ゼナファーク等をポコポコ産み出すぞ。ライラの特技ヴォルテックスで集中攻撃しつつ、ルディ達にボス本体を叩かせよう。

このダンジョンで手に入るもの

●モノメイト×1　●アンティポイズン×1
●100メセタ×1

ちょっと進むとモンスターを発見。警戒しつつ近寄るが、すいーっと逃げて行ってしまう。なんなんだ?

モンスター事件の背後に現れる謎の男・ジオ

地下の最深部には、何やら怪しげなカプセルが並んでいた。学長を問いつめると、この中でイグラノーヴァを培養していたと白状する。それを運び込んだのは、バースバレーの調査員たち。だが彼らは、謎の魔導士ジオによって石に変えられてしまったのだ。もしや、ホルト教授も同じような目に!?

マイルの村を経由してバースバレーへ

ホルト教授失踪の原因はバースバレーにあった。さっそくそこへ向かうとしよう。ここで初のフィールド戦闘を迎える。地下のザコよりは多少強いので、ここでもレベルを1つ上げてから進んだほうがいいだろう。

ここのザコはゼナファークとゾランバルトだけ。大勢で出てきたら、迷わずテクニックを使え。

ハーンのテクニックを利用して、戦闘を楽に進めよう。でもボス用にTPは残しておくように。

分裂して産み出すザコはルディとハーンに任せ、ライラの特技でイグラノーヴァを集中攻撃するのもよい。時間もかからず、楽に倒せるぞ。

ここで登場するモンスター達

	ゼナファーグ	ゾランバルト	イグラノーヴァ
HP	16	25	300
攻撃力	13	16	18
素早さ	5	6	4
経験値	9	12	73
メセタ	2	3	54

ゼナファーグ：ザコ中のザコとでも言おうか。序盤の経験値上げにはもってこいの相手。下部の触手で攻撃してくる。

ゾランバルト：ゼナファーグの強化版。下部から吐き出す消化液はダメージが大きい。ゼナファーグと一緒に現れたら、先に倒せ。

イグラノーヴァ：ゼナファーグ等を生み出す。左右に1体ずつザコがいる場合には、頭部から肉片を飛ばして攻撃してくる。

イグラノーヴァのいた地下の最深部には、巨大なカプセルがいくつも置かれていた。これはいったい? 学長に問いただしてみる必要があるぞ。

バースバレーの調査員たちは何のカプセルか知らずに持ち込み、モンスターを発生させてしまったのだった。研究とはいえ、これはかりは…。

「バースバレーに手を出すな」。ジオと名乗る男は、調査員達を石に変えて学長を脅したのだった。

そろそろ魔法や特技もいくつか覚えているころじゃないかな? 片っ端から試してみれば、知らず知らずにレベルもグンと上がるはず。先を急ぎたい気持ちはわかるけど、序盤のうちは特にていねいにキャラを成長させておきたいね。

ここで登場するモンスター

	モンスターフライ	デザートクロウラー	ミニワーム
HP	20	30	25
攻撃力	14	16	17
素早さ	12	5	9
経験値	27	48	37
メセタ	8	15	13

モンスターフライ：Iからおなじみのモンスター。口から吐き出す針には毒があり、痛い目に合わされる。

デザートクロウラー：巨大なイモ虫。モンスターフライの幼虫であるという説も。口から針を飛ばして攻撃してくる。毒はない。

ミニワーム：サンドワームとよく似た生物だが、まったくの別物。地中に体を埋めたまま上半身(?)を伸ばして攻撃してくる。

PHANTASY STAR The end of the millennium

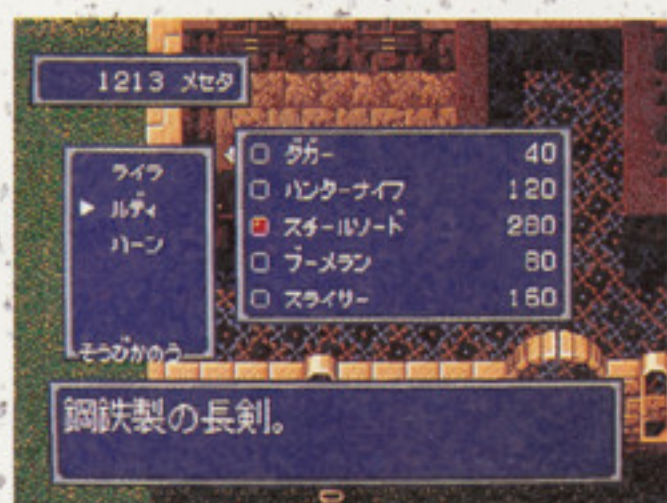
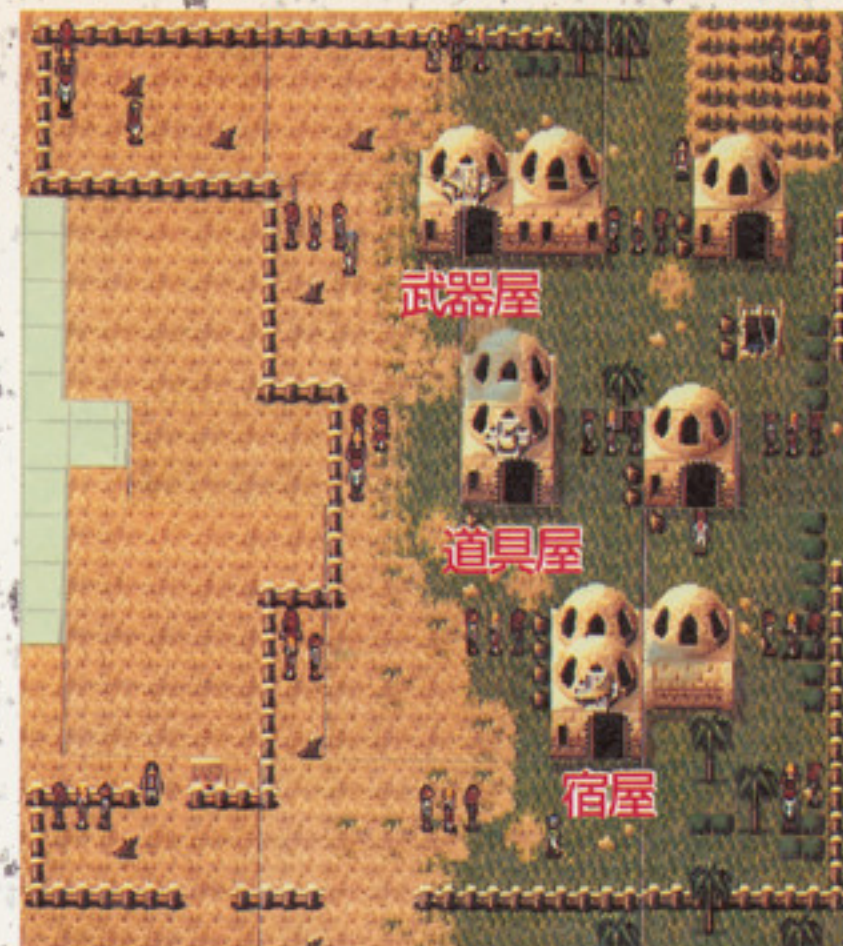
マイルの村で装備を整えろ!!

バースバレーへ行く前に、まずはここに寄ろう。ピアタの北東にある、小さな村だ。ここには武器屋があるので、より強い武具を購入しておきたい。数々の戦闘で、だいぶお金も貯ったことだろうしね。またここでは、気になる噂も耳にする。バースバレーのあるゼマの街は、全滅したとのことなのだが……。

各キャラのおススメ装備

まずは、攻撃重視でいくか攻守均等でいくかを決めておくといいだろう。前者なら、ライラの両手にスライサーを、ルディにはスチールソード、ハーンは両手にハンターナイフを持たせよう。これなら、かなりの攻撃力を得られる。後者の場合は、ライラにスライサーとレザーシールドを、それぞれ装備させよう。武器や防具はダンジョンで手に入ることもあるが、どれを買うかは、キミ次第だ。

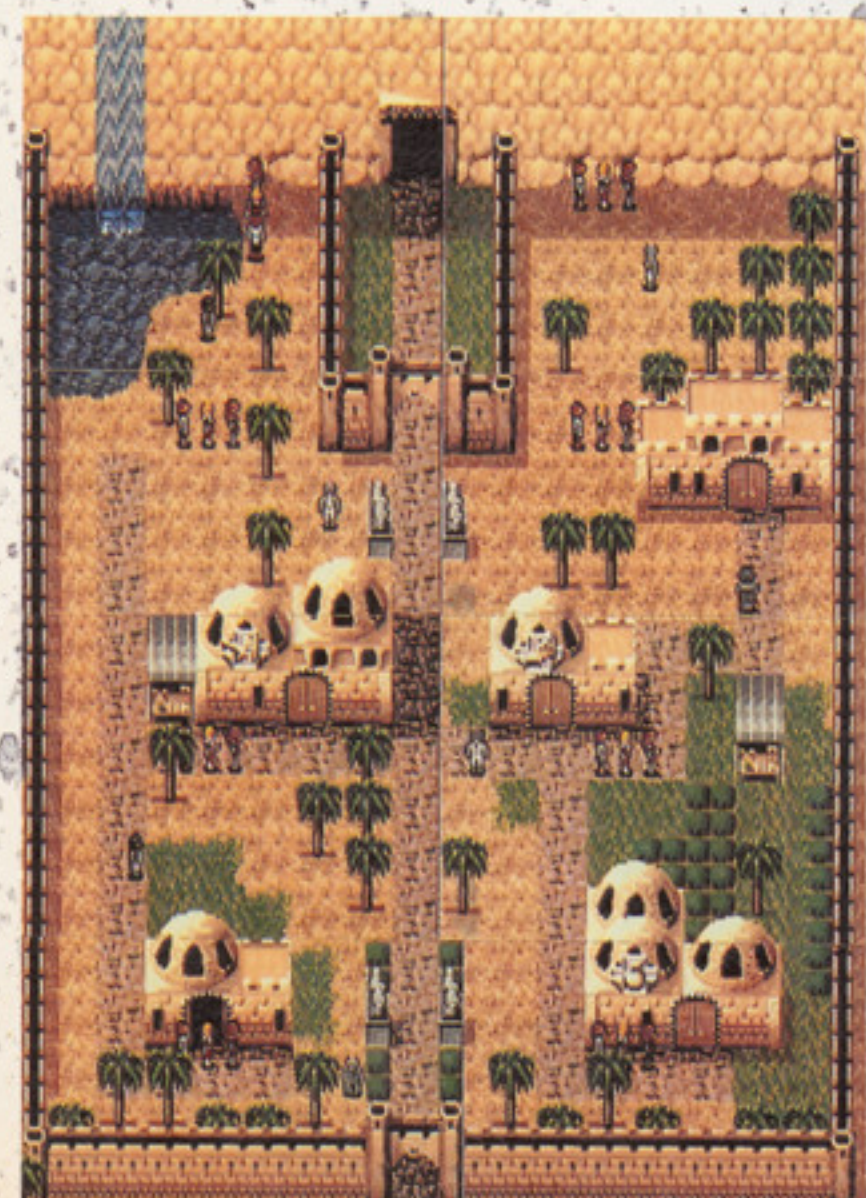
バースバレーのあるゼマが全滅した？ やはりあのジオとかいう男のせいだろうか？

マイルの村の北西に、一晩で建った城がある？ なんだそりゃ。砂漠でよく見る蜃気楼では？

サイフと相談して買い物しよう。ここでも、誰がどの武器を装備できるか一目でわかるから楽だ。

宿屋	道具屋
30メセタ	モノメイト…………20 アンティポイズン…10

武器屋	
ダガー ……………40	レザーメット………80
ハンターナイフ …120	レザークラウン……90
スチールソード …280	レザーバンド………70
ブーメラン ………80	レザーシールド …140
スライサー ………160	

ゼマ全滅！ の噂は本当だった!?

ゼマに一歩踏み込むと、異様な光景が目に飛び込んでくる。人々が、みんな石像にされているのだ。これもジオの仕業だろうか。唯一の生存者は、両親が死守した2人の子供たちだけ。親を恋しがって泣きじゃくっているのだ。

街中の人間が石にされている。堅く閉ざされたドアの向こうに、生存者はいるのだろうか？

ゼマの街にもいくつかのショップはあるが、ドアが閉まっていて入れない。HPやTPが危ないようなら、いったんマイルまで戻ろう。必ずセーブしておくことを忘れるな。

おそるおそるバースバレーへ

ゼマの街は、そのままバースバレーへとつながっている。手前でセーブしてから中へ入ろう。内部は簡単な造りのダンジョンになっている。ここに登場するのは、フラッタープラントの他、前出したゼナファーグなどのモンスターだ。装備を整えたので、かなり楽な戦闘になるだろう。奥には、やはり石にされた人達がいた。調査員達だろう。そして、ホルト教授も石にされていた。ドアを背にして、仁王立ちになって……。

バースバレーの入り口。セーブしてから入ろうね。

フラッタープラントも、さほど怖くないはず。

最深部には、石にされたホルト教授の姿が。

ここで登場するモンスター

フラッタープラント

H P…………32
攻撃力………22
素早さ………12
経験値………45
メセタ………30

飛行能力を持った異変植物。手のような茎を伸ばして攻撃する他、体からアシッドブレスを吐く。火に弱い。

石化を治すにはアルシュリンという薬が必要だ。Iにも出てきたアイテムだね。急いで探しに行こう。

PHANTASY STAR *The end of the millennium*

開発終了 お疲れさまでした!! の開発者インタビュー

――まずは開発終了の感想をお聞かせください。

小玉■ちまたでは発売が年を越すのではないかとか言われながらも(笑)、予定どおりちゃんと終わったなぁという感じです。

西山■容量が多いので大変でした。

津川■(笑) 大変だとは思っても、苦労したとは思っていませんね。

小玉■一番大変だったのは、やはり16メガから24メガになった時です。(会社に)ＯＫしてもらえるかどうか不安でした。でもゴーがでたので、それからはノリノリで(笑)。最後は24メガでも入らないかもなー、って感じでしたよ(笑)。作りたかったものを、思ったとおりに作れましたし、よかったです。

――今回作りたかったものとは?

小玉■ストーリー的に言いますと、アルゴル太陽系という星々の話を最後まで作りたかったんです。今回で、アルゴル太陽系の話はまとまりましたからね。後は、IIのような戦闘シーンのパワーアップ版です。アニメーションも、もっとバリバリにさせて、それから、今までのＰＳシリーズはメッセージの(印象が)薄い部分が多かったんですが、今回は楽しめるようなものにしました(笑)。

――新システムもいろいろありますね。マクロやコンビネーションバトルなど……。

小玉■それは本当にこだわって作りました。頭の中で戦略を組んで、それを実行する感じでプレイしてほしいです。お手軽に楽しめて、でも頭も使ってね(笑)という感じにしましたから。これはゲームの後半になればなるほど、そう感じますよ。最初は結構、ゆるめにつくってありますから(笑)。

――オートバトルは採用しなかったんですね。

小玉■そうですね。これは作り手の趣味になるのですが、あまりオートは好きじゃないんです。「漫然(まんぜん)とした戦闘」になってしまいますから。「本当の戦い」で考えていくことを、ゲームでも考えながらプレイしてほしいと思います。テクニックや特技を、ガンガン使って楽しんでくださいね。コンビネーションバトルは、序盤だけでも3つはありますから。ぜひ探(さが)してみて下さい。

初公開の全体マップ。この壮大な世界が、ＰＳシリーズ集大成である今作の舞台となる。ルディたちの行く先々には、どんなドラマが待ち受けているのだろうか。

新しく、そして斬新なシステムを惜しみなく盛り込んだ、この「ファンタシースター」。作る側の熱意に刺激され、今までのシリーズをひっぱり出してくるユーザーも、数多くいることだろう。

発売まで待て!!

公認アイテム通販開始!!

●サウンドコレクション

サウンドコレクションＩはＣＤ２枚組で11月１日発売。ＰＳ I、II、IIIの曲を全曲基盤録音し、うち12曲がリアレンジで収録されている。定価3,700円(送料600円)。サウンドコレクションIIは、今作の全12曲をリアレンジして収録。12月発売予定。予価2,500円(送料600円)。

●オリジナルイラスト集

取扱説明書などに掲載したイラスト、及び書き下ろしイラストを収録。Ａ４版48ページ。12月１日発売予定。予価1,200円。限定5,000部。

●キャラクターグッズ

- Ｔシャツ(予価2,300円)
- テレカ(予価1,000円)
- バンダナ２枚組(予価1,500円)

それぞれ12月発売予定。

「ファンタシースター」初のグッズの数々! ファンの人はどれも見逃せないぞ!!

CDのレコーディング風景もちょっと見学してきたぞ!!

竹内■私は「ファンタシースター」のIIIからサウンド関係を担当してきたんですが、今回のアレンジは、とてもいいものに仕上げていただけましたね。内容的にも、「I、II、III」のほうは２枚組のそれぞれが70分以上のボリュームで、どれも「ああ、懐かしいなあ」といった感じで聴いていただけると思います。ゲームの音ではできなかったことを実現できてて、いい曲になってます。ぜひみなさんにも聴いてほしいですね。

佐々木■僕は、ゲーム関係の仕事は初めてなんですが、とりあえずあまり原曲にとらわれないでアレンジをしてみました。

中尾■ゲームと離れた部分での聴きごたえも十分ですので、ゲームと違うところを聴き比べてほしいですね。

今回のアルバムのアレンジを手掛けた中尾昌文さんと佐々木章さん。ゲームのサウンド担当の竹内さんも満足とか。

＊詳しいお問い合わせはロック座・セガ通販。0120-209701へ。

ACT.26

Sega Falcom

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly becomes a permanent possession.

なんと 「ハイパーロードモナーク(仮)」も完成間近!? メイルは!?

ラインナップ発表以来、進行状況のわからなかった「ハイパーロードモナーク」が、突如浮上してきた。近々、発売日も含めたお披露目(ひろめ)があるらしい。メイルとからめて、矢野さんに聞いてみたぞ。

「ハイパーロードモナーク(仮)」はカートリッジで発売します

――「メイル」の進行状況をお聞かせください。

矢野　終わりが見えてきました。でも、これからが勝負ですね。ここで、さらにがんばって、ライバル(笑)達に大きく差をつけようと思います。それと「ハイパーロードモナーク」のほうも、近々どーんと紹介できそうですね。こちらはカートリッジで出します。

――CDではなくカートリッジですか？

矢野　はい。原作の「ロードモナーク」には、独自のシステムによって作り出されるよくまとまった世界があるんですよ。でも、「メイル」のようなストーリー展開があるものではないんです。だけど実際やってみると、単純なSLGではなく、プレイヤーが世界を切り開いていくことにドラマがある。でも表面だけを見ると、その面白さがわかりにくい。その弱点を補って、なおかつ「ロードモナーク」独自の世界を守りつつ広げていく、それにはカートリッジが一番いいんじゃないかな、と判断しました。パソコン版より楽しめる形にアレンジするのがうちの方針ですから。

――マップは、どうなりますか？

矢野　新システムにも関係しているんだけど、追加マップがたくさん入ってます。特にゲーム中にできることを自然と覚えて行けるように気を配りました。あとスピードも速くて快適です。SLGでは重要ですからね。

――他のゲームはいかがですか？

矢野　がんばってます。よりよいシステムにするため、試行錯誤を繰り返しながら開発を進めています。ずいぶん遅れてすみませんが、まずは「メイル」「モナーク」この2本に期待してください。

年内発売予定だった「ぽっぷるメイル」は、残念ながら来年頭に。その分、デキに期待できること間違いなし／　だね。

矢野取締役の 仁義なき業界オチ⑱

今、日本国内コンシューマーゲーム・マーケットは、驚くほどの低迷期に入ってしまった。もうハードどうしのシェアの戦いなんてレベルではない。特にゲームソフトがまったく売れなくなっている。

ユーザー受けしないソフトが売れないのは理解できる。でもステータスのあるシリーズや、ステータスのあるソフトハウスのゲームまでが、予想以下というのは、何ごとなんだ。我々、ハードメーカーには、自社ハードのゲームソフトを発売前にクオリティ（ゲーム性）をチェックするプロセスがある。そしてある基準をクリアしないと商品化をおすすめしないという助言をする。ここで意見のキャッチボールが存在する。ほら考えてごらん、ゲームなんて感性的なものだから「I think so」と言われれば、それが通る世界にも関わらずキチンと話し合う。そして最後には、こんないいソフトになったよと発売するのだが、売れない。

今度はメガドライブユーザーに聞きたい。特にMEGA-CDオーナーに。なぜソフトを買わなくなってしまったのか。

今、ボクがプロデュースしている「ぽっぷるメイル」がMEGA-CDソフトなのだよ。開発期間は20カ月、君が中学生だったら、身長が10センチぐらい伸びる期間だ。その間ボクらはいいCDソフトとは何かと、考え続けてこのタイトルを開発してきた。ほらよく言うじゃないか、CD-ROMらしいソフトって何？　セガ・ファルコムは小さな会社だから、映像とかCGとか、お金のかかるプロジェクトは、無理。でもROMカートリッジではできなかった、夢を実現したくてがんばってきた。そして今、リリースできる時がやっときた。ところが流通では市場が悪いとか、あーだとかノイズがのたうちまわっている。そこで、少なくともセガ・ファルコムファン（まだ1本も作品を出していないのももうしわけないけど、そう思っているヒトがいることにして）にお願い。いいソフトは、必ず売れるということを証明することに協力してください。このソフトは買ったあなたの期待を絶対裏切りません。たくさん売って「ぽっぷるメイル2　セガ・ファルコムオリジナル」を作らせてください。

今回は選挙演説になってしまったが、売れれば官軍という業界セオリーを考えてのお願いになってしまいました。

～お便り大募集中～
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱BEメガ編集部
「セガ・ファルコム通信」係まで

次号からついに
強力新連載

遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

おおセガ、なぜあなたはセガなの。みんなの期待に応え、御大セガのページが始まる…

創刊0号

来賓の御あいさつ

ついにSEGAのコーナーができることになり、喜んでいるＨＥ広報の竹崎です。８月号でメーカー伝言版がモノクロページになったとたん、コメントのノリがヘンになって「SEGAは大丈夫？」と心配していた人もいる（わけないか）と思いますが、SEGAは大丈夫!! 私がヘンなだけです。私はここ７年間、ありとあらゆるゲーム誌を読んできたのですが、個人的にはあまり優等生的なＰＲ一辺倒のメーカーコメントは面白くないなぁと感じてきました。最近ではトレジャーさんのコメントとか結構スキ。これからもあまり堅苦しくない、時には楽しげなコメントを書きたいと思っています。

さて、現在SEGAのＨＥ広報チームは４人体制。ＢＥメガ担当は竹崎&相沢のコンビで、２人とも今年の７月号の途中あたりで担当となったペーペーです。私はＢＥメガがBEEPだった頃から読者だったので、おつき合いできるようになってうれしいやら悲しいやら状態（なぜ悲しいかはヒミツ）。大学生の時、BEEPの懸賞で子供の頃ほしかった野球盤をもらい喜んでいた自分が今ここにいるのが不思議。一方アイちゃんはちょっと素敵な大人の女性なので、あまりゲームは詳しくなかったのだが、広報担当の責任感に燃え、一生懸命勉強している。彼女のオススメは「ガンヒー」「アラジン」「夢見館」の３本。「夢見館」はオシャレな雰囲気のせいか（？）社内でも女性に大人気。みんなにもプッシュしておきたい。広報チームのあとの２人はベテランの仕事がキラリと光る田中隊長（昔からの読者はご存知!?）&若きホープ南雲君。右の写真撮影の時には２人とも逃げてしまったので、その雄姿はまたの機会に…。

こういったスタッフでSEGAのゲームの面白さをうまく皆さんに伝えられるようがんばっています。みなさんも雑誌を読んだ感想や、こんな記事が読みたいなど、意見を私達に聞かせてくださいね。

かなり広いフロアの一角に並ぶ、広報四天王の机。

今日は卓上が片付いてるけど、いつもはＦＡＸの山だ。

アイちゃんはテラドラで住所録を作成。奇特なお方だ。

連載記念特別プレゼント企画　恒例!?　JOYJOYテレフォンGALを探せ!!

今年の９月からパワーアップされて再開した、セガの電話サービス「JOYJOYテレフォン」はもう聞いたかな？ 月2回入れ替わる情報の中味は、新作やプレゼント企画など盛りだくさんだ。10/1からさらに仙台、名古屋、広島の３支店が開設され、ますます地方ユーザーにお楽しみが増えたってわけだね。そこで、今回はセガコーナー創刊０号ということもあり、ナレーションをやっているお姉さんを当ててもらうプレゼント企画を催すことになった。さあ、左の４人の中から正解を当ててくれ。ヒントは10月号のP34にあるぞ。

JOYJOYナンバーはこれ！

- ■札幌　011-842-8181
- ■仙台　022-285-8181
- ■東京　03-3743-8181
- ■名古屋　052-704-8181
- ■大阪　06-333-8181
- ■広島　082-292-8181
- ■福岡　092-521-8181

<お楽しみダイヤル　03-5380-8600>

さあ、誰かわかったかな？　正解の番号をハガキに書いてBEメガJOYJOY係に応募だ。正解者の中から抽選で10名にビデオショップマガジンをプレゼントするぞ。締め切りは10月末日（消印有効）だ。

エントリーNo.1　S子ちゃん
「いつもは制服を着てお仕事をしていま〜す。ところでこの写真はカラーで載るんですか!?」

エントリーNo.2　E子ちゃん
「隣のS子ちゃんとは一緒の職場です。あまり写真慣れしていないから、ちょっと緊張ぎみ」

エントリーNo.3　G子ちゃん
「この写真はプライベート時のものです。本職は……言っちゃうとわかってしまいますね」

エントリーNo.4　A子ちゃん
「生活が不規則でお肌も荒れぎみ。でもその分だけ充実感があるかな。今月フランスに行きま〜す」

緊急速報 林原めぐみコーナー連載決定!?

BEメガ情報筋によれば、かねてから読者から要望の強かった声優の林原めぐみさんのコーナーが、このページの中で実現することになりそうだとのこと。林原さんは「3×3EYES」の後「ぽっぷるメイル」でもメイル役を担当し、セガとは切っても切れない(!?)関係。はたして実現するのかな!?

内容はどうなる!?

林原さんのインタビュー記事を掲載した9月号以降、読者から「めぐみさんに連載やらせろ」という脅迫(きょうはく)にも似た(ウソ)ハガキが多数寄せられはじめたんだよね。で、セガに「ハガキいっぱい来てますよ。やらないとイカンっすね」と相談したというワケ。それでラジオ番組で林原さんが「連載始まるかもよ」とチラッと言ったら、さらにハガキが増えたんだ。つまりあの番組を聞いているBEメガ読者って意外と多いってことだ。とするとやはり始めなければということで、この企画がにわかに現実味をおびてきたんだ。

では次号から何をやるか……これがまだ未定。彼女にどんなコーナーをやってもらいたいか、それはキミのハガキがキメるからだ。さあ、書け、すぐ書け! ちなみに林原さんは最近のセガのゲームはかなりやり込んでるから、ゲームの話もよし、ラブラブな相談もよし。奮って御応募を!

■ラジオ関西558KHz「林原めぐみのハートフルステーション」毎週土曜日23:00～24:00絶賛放送中!セガのコーナーも大人気だぞ。

「ぽっぷるメイル」のメイル役で大活躍。このゲームはセリフが多いぞ。

いろんなあて先
〒103 東京都中央区日本橋3-42-3
ソフトバンクスクウェア ソフトバンク㈱
BEEP!メガドライブ編集部「セガスタ○○係」

他にもこんな企画があるからドシドシハガキを出せ!!

- ●4コママンガ、イラスト
- ●使えないゲーム用語
- ●セガ教布教活動報告
- ●ROM付きCD付き娘を探せ
- ●潜入ルポ 大鳥居24時
- ●ソニック美人を探せ
- ●こんなバ◎ゲーがほしい
- ●賢いゲームの選びかた
- ●がんばれジェフ市原
- ●キャラクターベスト10〈頼れそうなキャラ編〉
- ●教えてセガのえらい人
- ●SPECはどうなった!?
- ●セガ百物語

などなどだ。新企画でも、ここにある企画の投稿でも何でもいいぞ。なお、採用者には抽選で毎号5名様にセガビデオマガジン(非売品)を差し上げる予定だ。頼むからハガキ送って。

SHOP! 千葉駅前「エル・ドゥ」は、とってもメガドラびいきのSHOP!

今月から、とーとつに始まったセガ・コーナー、またまたとーとつにショップの紹介を始めてしまうぞ。今回紹介するショップはJR千葉駅前、Bee-One 6Fにあるエル・ドゥ(EL'do.)だ。店名のエル・ドゥとは、“ELECTRONIC LAND doing”の略で、ゲームからビジネスまでにわたるエレクトロニック機器を扱い、お客さんが自分の手にとって試しながら選べる(doingってこと!)ことからきている。だから、店内には、ゲームマシンやソフト以外にワープロやキーボードなんかも展示されているわけ。さて、肝心のゲームソフトはと見てみれば、これがまたメガドラユーザー向けの品ぞろえ。メガドラやMEGA-CDの新作や定番ソフト、はたまた希少品まで、高レベルでそろっている。しかも、価格が秋葉原の安売り店なみに安い。もちろんメガドラ本体やMEGA-CDも安いぞ。ちなみにエル・ドゥがあるすぐ上のフロアーには“セガ・ワールド”というアミューズメント・センターもあるし、エル・ドゥでは、ゲーム大会などのイベントも企画している。千葉に立ち寄ったおりには、ぜひのぞいてみてほしいな。

ファッションビルの中にあるだけあってオシャレな店舗。メガドラ関連の品ぞろえは、完璧。ワープロやキーボードなども置いてある。JR千葉駅前Bee・Oneヤング館6Fだぞ。営業時間10:00～19:00

川上店長に聞け!
今回の取材の相手をしてくれた店長の川上和弥(花嫁募集中)さん。メガドラの新作は必ずあるから、ぜひ遊びにきてくださいとのこと。

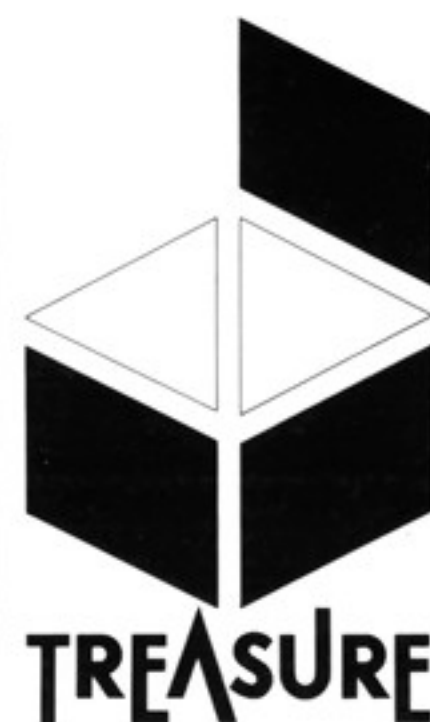
先着10名にプレゼント
エル・ドゥでは今、1万円以上お買い上げの方にカシオのG-SHOCKを先着10名にプレゼント。詳しくは川上店長まで(043-224-6676)。

TREASURE FACTORY とれじゃあ ふぁくとりぃ

お宝生産工場でござる

TREASURE

発表!! ガンヒー豪遊後感想 forまだやってない人

by.はん

◎NETWORKスペシャル企画!! ガンヒー遊後感想会を開催します。案内役は、最近やっと人気のでてきた（笑）知世です。まずは、熱っぽいおハガキの紹介よっ！

●うひゃー何だこのすげぇ爆発！あっすいません。今ガンヒーのエキスパートモードPLAY中です。あっち○ちん花だ。知ってる知ってる。ゲッ何だ！ この弾の多さは。これほどまでに凄いとは。あっブラボーマンだ。すげーなめらかに動きやがる。あっ昇○拳？ 竜巻○風脚？ これス○Ⅱ!? やっと クリアしたぜ。次は何だうわっ落ちる〜…以下ゲームに熱中し、レポートできず……。（香川県・池田直樹）

神奈川県・いへうこずみし・14歳

神奈川県・海老真珠・15歳

●いやー聞いてくださいよ。ガンヒー苦労話。9月10日、学校が終わると同時に、雨ん中ゲーム屋へ直行。が「明日来るんですよ」と言われてずぶぬれになりながら帰る。翌11日、学校が休みなので、店まで突っ走って開店直後再びトライ。しかしまた「まだ来てませんよ」と言われ店で待つ。3時間後、来たと思ったら、財布を忘れていた。家に取りに帰ってやっと手にいれたガンスター。めちゃくちゃ面白かったっスよ。しかし疲れたな。（山形県・YAMA）

◎君は手に入っただけまだマシだったみたい。全国各地から「どこに売ってるんだよ〜」の声がたくさん届いてるの。次のようなお便りも……。

●実際にプレイをした後でその感想を書いて送ろうと思ったんですが、「予約しないとダメ」と言われちゃったので何にも書けなくなくなってしまいました。でもそのうち絶対買いますから。（群馬県・須長絵里）

◎トレジャー周辺のお店も即日完売で社員も買えなかったのです。寂しい思いをさせちゃってゴメンネ。でもこの号が発売する頃には再販分が並んでるハズですよ。ね〜セガさん！

愛知県・やうやう・16歳

●発売日に買いに行ったら、もはや売り切れだった。でも私は予約しておいたので買えた〜（感涙）。ゲームの感想は「スゴイ」の一言。お気に入りは、スライディングでビームや炎の下をかいくぐるテクです。2をだして。（三重県・世古口敦志）

◎教訓：トレジャー製ゲエムは予約して買うべし！ わかりましたか？ 2を出してっていうのは多かったわね。みんな気が早いんだからもう！

富山県・ヒロポン・15歳

●ガンヒーやったぞ。期待以上のすごいデキだ。アクションだけでなくシューティングも手抜きナシといった感じでその上、演出も素晴らしい。敵・自キャラ1人1人に特徴があって見ているだけでも楽しい。特にピンク達3人組が気に入っているが、敵キャラにこれだけ愛着の湧くゲームも珍しいと思う。最初の作品がいいから、次作のマクドナルドにも期待が持てる。（栃木県・佐藤隆彦）

◎トレジャー第2弾のマクドナルドは、ヘビィなメガドライバーから、初心者の女の子まで、幅広い層をターゲットに開発されたゲームです。2月号ではお待ちかね！ 「マクドナルド感想会〜私もバラバラを見た〜」を開催します。皆さんの率直なご意見、待ってるわよ！

明日のクリエーター達に捧ぐ!!
タメになる業界講座

【今月の講師】
König石田先生

アルゴリズムは華！ アルゴリズムは命！ アルゴリズムは心！ アルゴリズムは…お馬さん！

続・ポリゴンさんいらっしゃい

今回は熱海市の播磨知君から寄せられた「ポリゴンを描くとき手前の面を残して、奥の面を消すのはどうやるのか」という質問にお答えします。隠面処理ってやつですね。

基本的にこれは、頂点のXY座標と同時に視点からの距離（Z座標）も計算して、遠い面から描いていくという方法が考えられます。しかし、面の距離は厳密には決められないため完璧ではありません。Zバッファー法が完璧ですが、メモリーを大量に喰うし処理も遅くなる……実は単純な形について言えば、もっと簡単に隠面を消す方法があるのです。

各面は頂点をつないで定義するわけですが、この時、必ずオモテから見て右回り（またはその逆）に点をつなげてリストを作ります。そして各点を2次元上にプロットした後、頂点の位置関係を見て、もし左回りになっていれば、その面は裏返しなので描画せず、右回りの面だけ描画します。すると奥の面は消え処理速度アップ！ これはトレジャーの特殊技術なので、某社の開発の人には内緒にね！（うそ。初級CGの本に載ってる）。とれじゃあ、また！

ひとりでできないもん

続ケツ・トレジャーまん

トレヂャーマンの作者としてその名を全国に轟かせたかふいち氏がお気に入りのゲエムを語る。彼のゲエム人生は、W社と密接なつながりがあるらしい……が定かでない。

おたくのそーくつ

今月のお題　**タズマニア**
メガドライブ／SEGA／1992
ご推薦者――かふいち

タスマニア・デビルがもとになった、タワシ似のケモノの動きは必見！と思う。

ワーナーは好きだな。ワーナーは。うん。

この作品の主人公は、バックスバニーと同じ、アメリカのワーナー社の作ったアニメキャラクターである。正直なトコロこのことだけで、私にとって好きなゲームと呼べる理由の半分は、語ってしまったことになる。

しかしこれだけでは、少々いいかげんなので、残りの半分も語っておこう。

海の向こうの方の作る作品はどこか1点、異様に凝った部分がある。この作品についていえば、タズの動きが非常に良くできていて、アニメを見ているようだ、というトコロか。さらに、いろんなモノを喰ったり、着地音が3種類あったり、ジャンプするのに間があったり、スピン中に操作しずらく、すぐ穴に落ちたり……。

何だかまとまらなくなったケドいいじゃん俺が好きなんだから。

ギョーカイ一年生娘のハートフルエッセイ
美奈子の『ばっくすてーじぱす』

ヤッタ！ スパIIで1位

今回は報告が2つあります。ひとつは、「スーパーストII渋谷ツアー」で3位の栄冠に輝いたこと。先月の「池袋ロケテストツアー」では1回も勝てず、情けない結果だったのですが、発売したばかりの「ストIIプラス」を波クンから借りて練習したら、効果てきめん！ 美奈子ってもしかしたらゲーマーの素質があるのかもしれません。

もうひとつ、あの杉本理恵ちゃんとお仕事しちゃいました。「SUGIMOTO研究室」でマクドナルドを扱っていただけるとのことで、ちょこっとおジャマしてきたのです。理恵ちゃんは思った通り、純粋でかわいい女の子でした。実は、お仕事の合間に対戦できたらいいなって思って、カバンの中に「ぷよぷよ」をしのばせて行ったのですが、マクドナルドに熱中しててあっというまに時間がたち、夢の対戦は実現しませんでした。残念！ 理恵ちゃん、機会があったら、またご一緒しましょうネ。

編集こーき

ガンヒー感想会にはたくさんのおハガキありがとうございました。最後にもう一通ご紹介しますネ。

●新宿駅西口の店では開店わずか30分後に売り切れたぞ。1人5本なんてまずアキバじゃ暴動になったでしょう。（東京都・小池雄介）

10月号のトレヂャーマン「1人5本買ってね」発言は大変ひんしゅくを買ったようです。今度は、皆さんの描く芸術的なトレヂャーマンのマンガを集めて、誌上展覧会をするっていうのはどうでしょう。ビックリするような個性的な作品をお待ちしてますね。（美奈子）

おハガキまってます！

〒103　東京都中央区日本橋浜町3－42－3
ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部
「とれじゃあ　ふぁくとりぃ」○○コーナー係
※優秀作にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ。29歳、アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身
国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。この1カ月で競馬ゲームを4本も買ってしまった。その1つはメガドラの「ウイニング・ポスト」。この日をどれだけ待ったことか。

くぎづけゲーム体験記

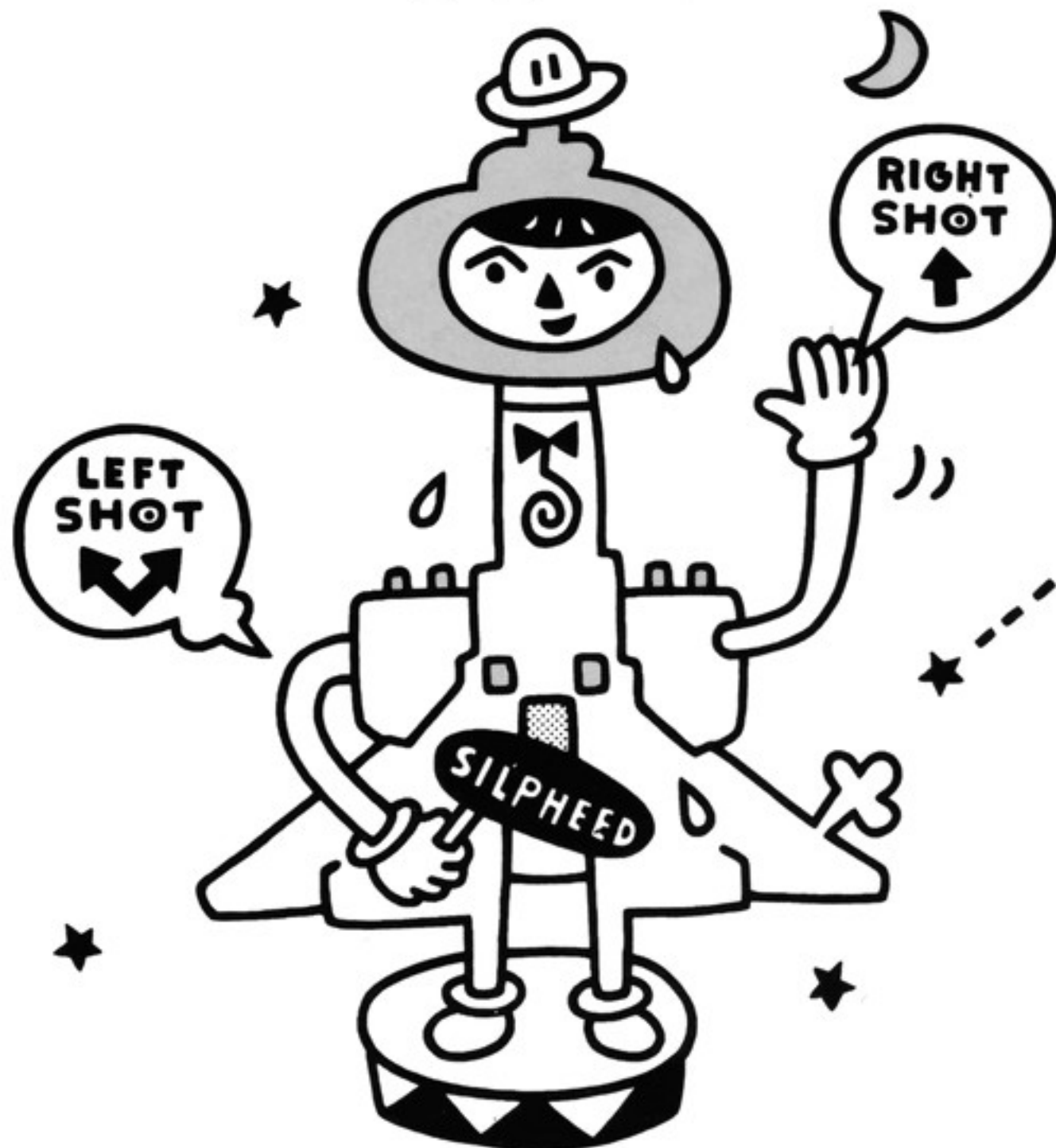
EX.18 トパーズ隊の通信を傍受せよ!

本誌の『BEメガ読者レース』で、すでにナンバー1になっている（今月は2位だったようだが）「シルフィード」は、この私も大満足のハイスピードシューティングゲームだ。ポリゴンを使った3Dグラフィックスは見やすく、綺麗だし、音楽はアクション映画そのもので、ほとんど欠点なしのゲームだと思う。時々入る音声も、雰囲気をぐっと盛り上げてくれるけど、結構聞き取りにくい英語だから、読者のみんなは困ってるんじゃないかと思っていたら、愛知県の石塚君を始め、何通か質問をもらったので、今月はそのリクエストに応えることにしようと思う。

まず覚えなければならないのは、軍事英語と一般的の英語は多少違うということ。で、当然「シルフィード」みたいなゲームで軍事的な英語が使われるのだけど、これまでのゲームと違うのは、結構汚い英語も使われていることだろう。いわゆる〝four Letter Words〟ってやつ。

例えば、〝GODAM! TIME TO GO BACK TO HELL! 「畜生! 地獄へ戻らなきゃ」〟と言っている人もいるし、〝BIG BLOODY HELL! LOOK AT THE SIZE OF THAT THING! 「コンチクショウ! あんな大きなヤツもいる」〟と言っている人もいる。ま、もっと悪い言葉はいくらでもあるから、これぐらいはたいしたことないと考えてもいいでしょう。

ゲームの中でプレイヤーはTOPAZ'SQUADRONのメンバーとして活躍する。TOPAZの本当の意味は「黄玉（トパーズ）」だけど、この場合は単なる戦隊の名前である。というのは、メッセージで「TOPAZ」という言葉がよく出るからだ。TOPAZ3,THERE'S ONE ON YOUR TAIL「トパーズ3、敵が後ろにいるぞ」というメッセージや、〝TOPAZ SQUADRON,THIS IS TOPAZ LEADER.THERE'S A BUNCH OF MISSILES COMING IN.SLOW'EM DOWNBOYS「トパーズ隊、こちらはトパーズリーダー。ミサイルが攻めてくるぞ。やっつけようぜ（ミサイルの攻撃を和らげよう）」〟との長いメッセージもあるのでよく注意しよう（'EMはご存じTHEMの省略形ですね）。すると、トパーズ隊の応答は〝WE COPY TOPAZ LEADER〟や〝ROGER〟である。ROGERは軍事英語の「了解」である。WE COPYはコピー機械でコピーするということではなくて、「聞き取れました」という意味だったのだ。

で、さっきの「トパーズ3、敵が後ろにいるぞ」に、トパーズ3はこう答える。〝I CAN'T SHAKE HIM,DAMMIT!「どうしても避けられない、くそっ」〟と。するとさすが責任感を持つリーダーは〝I'M ON MY WAY, JUST HOLDON「そっちに行く。もう少し頑張って」〟と答えてくれる。泣かせるね。

しかし、そのトパーズ3の声なのだが、よく聞くと、アメリカ南部のアクセントでしゃべっている（要するに田舎者のズーズー弁で、訛っているしゃべり方をしているわけ）。で、それからついでに言うと、〝BLOODY HELL〟と言った人は、イギリス人っぽい、偉そうな（snobbishな）アクセントで話しているし、あと2人の声はごく普通のしゃべり方。そして、ロボットの真似をする女性の声は機械的。で、こういう風にいろんなアクセントが混じっているから、ゲームをさらに面白くしているんだと思う。

ゲームが段々進むと、戦闘に関わるメッセージがたくさん出る。〝TURN RIGHT〟や〝TURN LEFT〟は言うまでもなく、「右に曲がれ」「左に曲がれ」で、従わないと、必ずダメージを受ける。こんな風に、あまり意味がないと思われるメッセージでも、実は聞き取れたら、これからどんな危険なことが起こるのかがわかるものがいくらでもある。〝LARGE GRAFT APPROACHING. ATTACK AND DESTROY「大きい敵が迫ってくる。攻めて破壊せよ」〟はボスとの戦いの時よく出てくるし、〝WATCH OUT FOR THE CANNONS「レーザー大砲に気を付けろ」〟は人工惑星の周辺に飛んでいる時に出る。後は、〝EVASIVE MANEUVERS「物を避ける行動」〟や、敵がいっぺんに数えきれないほど出る時の〝THERE'S TOO MANY OF THEM!「多すぎる」〟という叫び声にも注意したい。

と、まあ一部だけ解説をしてみたけど、ちょっとわかっただけでもゲームの面白さがグッと増すのではないだろうか。これを機会に英語に興味を持ってくれると、もっといいのだけどね。

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥築斎

TEXT by ジャムおじさん

ニュース的に停滞ぎみだったメガドラだが、新ハード発表で一気に活気づいてきた。こういう混沌とした状況こそ、冷静に分析して行かなければならないね。

従来のゲームマシンとはちょっと違う戦いを見せてくれそうな3DOですが、ジャムおじさんは3DOはどんな戦略でセガや任天堂に対抗しようとしていると考えていますか。ただ高いだけのマシンで終わるのでしょうか。教えてください。(岐阜県・山崎裕一)

日立とセガの提携にある両社の思惑とは何だろう

この9月末に入り、ついにセガが動き出した。32ビットRISCチップと4倍速リライタブルCD-ROMを搭載すると噂される次世代型ニューマシンを、来年秋に発売すると発表したのだ。まあ、前々から32ビットCPUのマシンを研究開発しているという噂はあったので、僕としては特別に驚きはしなかったんだけど、ちょっとビックリしたのは大手家電メーカーである日立製作所と業務提携したことだ。

おそらくセガとしてはメインCPUの開発とともに、ソフトの販売ルートとして日立のショップルートを使い、販売網の拡大を図ろうと思ったのだろう。一方、マルチメディア市場への本格参入が出遅れた感のある日立としては、セガのニューマシンを武器にして、一気にこの市場への本格参入を図ろうとし、お互いの思惑が一致した結果が今回の提携にある背景じゃないかと考えられる。

来年には本格的な発表会が開かれるという話もあるし、僕としても、今後の動向を見据えながら、適宜このコーナーで取り上げていきたいと思っている。

ロイヤリティが安いと言われる3DO。これはパナソニックのハードだが、他メーカーからも互換機が出るのは強みだ。

第3次ゲームハード大戦の始まりへ（後編）

さて、今回は先月号で約束した3DOについて考えてみたい。

松下電器産業、米国の最大手電気通信会社であるAT&T社、さらにはソフトメーカーの巨人であるエレクトロニック・アーツが参加し、国内では来春に発売が予定されている3DOだが、僕はずばりソフトの価格が普及の可否を占う大きなポイントになると思っている。というのも、3DOの販売チャンネルはこれまでセガが使っているような玩具ルートだけでなく、松下電器の家電ルートが使えるうえ、ソフトの種類についても、ナムコを始め、数多くのサードパーティーが支えていくことが十分に期待できるからである。

さらには、松下電器産業がこの3DOを使って、かなり付加価値の高い戦略的な総合アミューズメントマシンとしての進化構想を練っているという噂がある。となると、3DOの弱点はハードの価格が高いということだけに焦点がしぼられてくるわけだ。だがこれもソフトの価格が既存の任天堂やセガに比べて安くなるとすれば話は変わってくる。確かにスーファミやメガドラはハードの価格は安いが、ソフトは1本当たり9,000円前後に設定されることが多い。そのため、最近特にハードの価格が安いことがユーザーにとって大きなメリットとなっていない。すなわち、任天堂やセガは、ハードの価格を低くする代わりにサードパーティーからのソフトの生産委託やロイヤリティで収益を得る構造を構築しているが、3DOの場合、その逆の戦略、つまりハードの価格を高く設定して収益はハードの売り上げから得ておき、ソフトについてはサードパーティーに対し、ロイヤリティ等をほとんどゼロに近い水準に設定し、ソフトメーカーの負担を軽くすることでソフトの価格を下げる戦略を打ち出すことが考えられる。そうした場合、必ずしもハードの価格が高いことが普及のネックにはならない可能性があるんだ。むしろ、ソフトの価格が安いほうが、長い目で見ればユーザーにはうれしい話であろう。

こうした逆転の発想を3DO陣営が打ち出すならば、はっきり言って相当面白い存在になると考えられる。セガや任天堂もうかうかしていられない、要注意のマシンになるだろう。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどをドンドン送ってきてくれ！

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク（株）BEEP!メガドライブ編集部「教えてジャム」係まで。

最先端大好き人間御用達ページ!!　阿木二百

マルチメディア宣言!

第21回　セガ次世代ハードのスペックのウラを読む

突然発表のセガの次世代ハード。これには阿木二百も「寝耳に水」の中耳炎といったところだったが、ま、セガさんとしても３ＤＯと任天堂の攻勢を前にして、今がファンの期待に応えるギリギリのタイミングだったのだろう。そこで今回は明らかになった点から、その仕様の持つ意味を掘り下げて解説してみよう。

予測が現実のものに…

キミは、以前にこのコーナーで行った次期メガドライブの予想を覚えているだろうか？　いわく、CD-ROMドライブとの一体化、4倍速CD-ROMメカの採用、32ビットRISCプロセッサの搭載、フルカラー表示、オプションでのデジタルビデオ対応、アーケードゲームとの連携戦術などなど。てなわけで、先月報じられた、次世代機の記事と見比べて、阿木は今さらながら自分の予測の的確さに驚いているわけだ。というのは半分冗談だが、逆に言えば今から出すならこれくらいの仕様は黙(だま)っていても用意してくるだろうから、当たって当然でもあったわけ。

むしろ予想を上回ったのは、記録可能なハイブリッドCD-ROMの採用。フルカラー時の同時発色数(予測では最低65536色としたが、実際には1677万色以上)。ワイドビジョン(画面縦横比16：9)への対応。そして7、8万円になるかと思われた価格が5万円以下に抑(おさ)えられそうだといったところだ。

CPUめぐる思惑

セガハードに使われたCPUの系譜(けいふ)をたどると、ザイログZ80からモトローラ68000ときた。ここで日立製のRISCチップSHシリーズを採用した点は意外だよね。この選択にはSHシリーズがDSPを内蔵したグラフィックス指向のチップであることももちろん関係しているわけだが、やはりコストの点が大きかったんだと思うぞ。

そもそもセガさんにしてみれば、他のマシンに対抗していくためには独自性のあるチップの採用が不可欠。実績があって、今後の設計にセガさんの都合をある程度組み入れてくれそうなところとなると、半導体のメーカーは限られてくる。

一方で最近の高性能チップは、開発費がかかる割に、ミニコンやワークステーションに使われる程度の販売量ではなかなかペイしない(採算がとれない)のが宿命。たとえ単価を低くしても数が見込めるなら、どんどん採用してほしいのがメーカー側の本音なのだ。

そこでセガさんと日立の利害が一致するわけで、本体価格5万円を切るため、セガさんがある程度の大量発注を保証する代わりに日立も破格の納品価格で応えたものと考えられる。

本体内蔵DSPのメリット

予測の中では特にDSPについては触れていないが、CD並みのクオリティサウンドのサポートや画像処理を向上させるには、DSPのお世話になるしかないので、暗に指摘(してき)していたようなもの。ただし、CPU自体もDSP機能を内蔵したものが採用された点はユニークだ。

新ハード発売以降も販売を続行するとしているメガドラのように、カートリッジ側にDSPチップを搭載しても、ソフトは向上する。しかし、新ハードが本体内蔵型としたのにはそれなりのメリットがあるからだ。

まず、すべてのソフトハウスがDSPの存在を前提としてゲーム開発に取り組めることが大きい。システム側でDSPがサポートされれば、個々に独自の駆動(くどう)ルーチンを書かずにすむので、開発費や期間を抑えられるし、何よりカートリッジの値段が下がって、僕らの負担が減るわけだ。そしてもちろん、CD-ROMソフトへの移行をにらんだ展開であることを忘れてはならないぞ。CD-ROM自体にはチップを搭載できないからね。

4倍速磁性帯付CD-ROMの意味

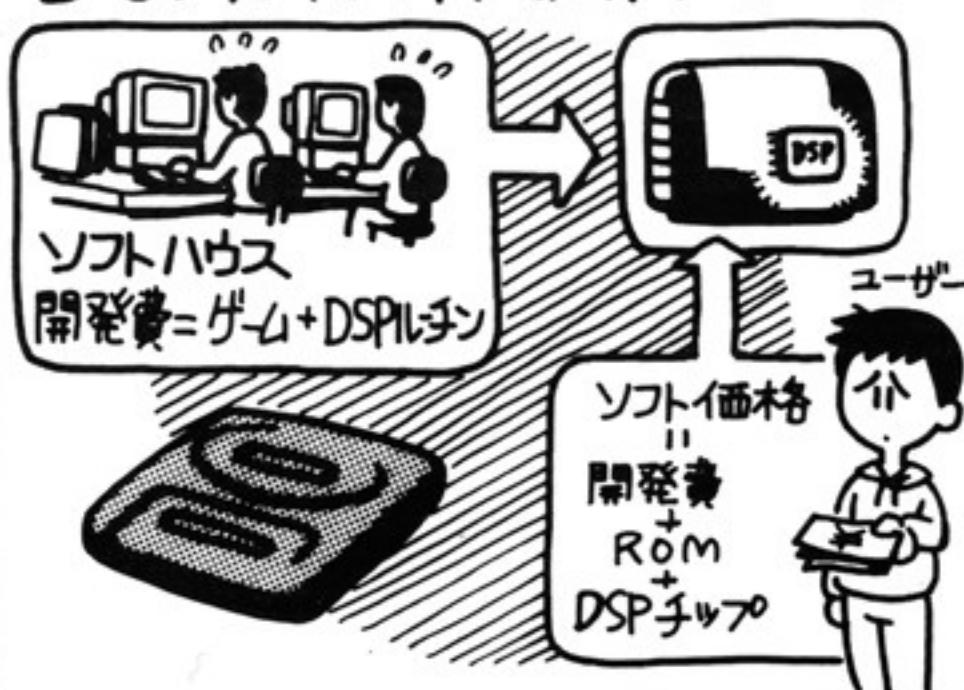
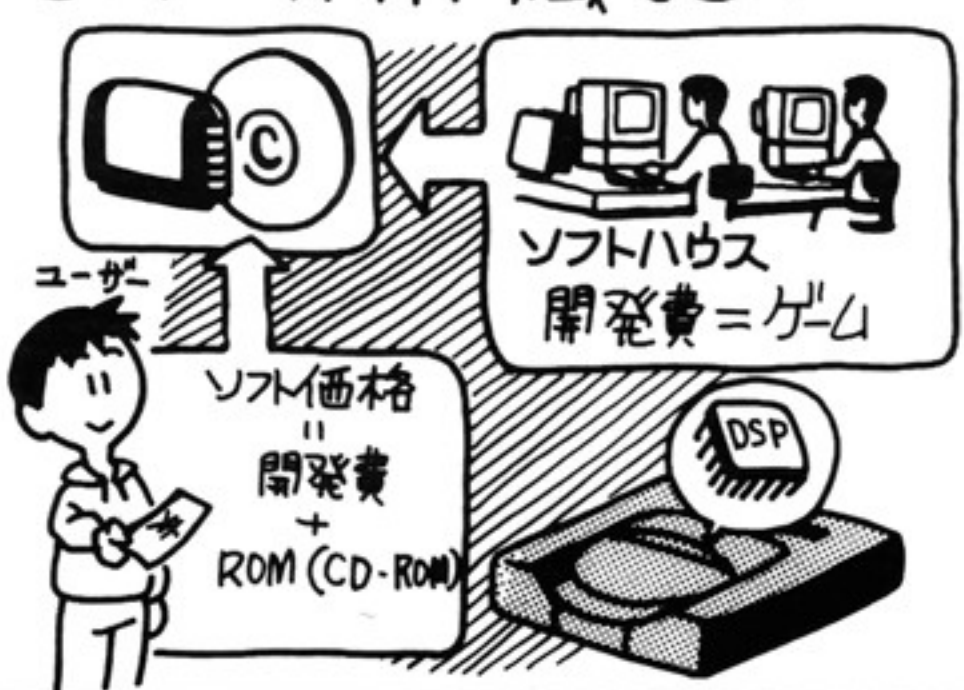
で、最後に4倍速のリライタブルCD-ROMというヤツだが、やはりカートリッジとは違ってバックアップ用RAMを持てないCD-ROMに新たな命を吹き込むものだ。

4倍速メカにしても、単に回転数を4倍に引き上げるだけではダメで、読み取り用レーザー光線の波長を短くしたり、ハード各部の精度アップが必要で、本来はかなりのコスト高につながる。リライタブル化についても同様だが、あえてこの2つの要素を取り入れたところにセガさんの「本気」が感じられるのだ。

それでもリライタブル化の手段として、理想主義的な光磁気方式ではなく、フロッピーに近い磁性帯を利用する現実的な方法を採用したのは、少しでもハードの価格を抑えるために違いない。

しかし、こうして見ると、カートリッジ専用版も用意される予定とは言え、その実態はCD-ROM時代を意識した工夫が満載で、先行したMEGA-CDでの経験が実を結んだマシンと言える。もし予定どおりのラインナップなら「高くても一体型を買え」。この言葉を新ハードに関する阿木の結論として今回の締(し)めくくりとしよう。

DSPが本体内蔵でないと…
ソフトハウス
開発費＝ゲーム＋DSPルーチン
ユーザー
ソフト価格
＝
開発費
＋
ROM
＋
DSPチップ

DSPが本体内蔵ならば…
ソフトハウス
開発費＝ゲーム
ユーザー
ソフト価格
＝
開発費
＋
ROM(CD-ROM)
DSP

お詫び■10月号のこのページ中、「２メガバイト製品も可能だろう」との記載がありましたが、原文では「20メガバイト」になっていました。また「１kg＝100ｇ」との誤植もありました。訂正とともに、お詫びいたします。

SUGIMOTO研究室

取材の日まで忙しくて、ゲームの練習ができなかったんです。ちょっと不安だなぁと思ってたら、「じゃあ、作った人にアドバイスしてもらいましょうか」だって……。えーっ!?

杉本 理恵
昭和49年9月25日生まれ B型 パソコンゲーム「イース」のイメージガールとしてデビュー。この秋は各地の学園祭で大活躍！ 11/20は電気通信大学のイベントに出演するぞ。みんな応援に行ってね。

REPORT.6 憧れのドナルドに再会! 「マクドナルド」

9月の終わりに仕事で台湾に行ってきました。1人でショッピングなんかも楽しめて、とっても気に入ってしまいました。だから中国語、それと万国共通の英語を覚えることに決めたんですよ。テレビ講座をビデオに録画して、真面目にやってます。バリバリの国際タレントを目指すぞ！（笑）。

せっかくだから、今回はそれに役立つようなゲームをやりたいなと思ってたら、薦(すす)められたのがこの「マクドナルド」。メッセージが、英語にも変えられるそうなんです。「ドナルド」と言えば、私が子供の頃って、マクドナルドのCMに、このおじさん(?)が、「おいでよ！」とか言いながら出てきたんですよね。お店に行くともらえるかわいいおもちゃがほしかったんですよ。当時あれとチョコボールでもらえたおもちゃの缶詰(知らない人はお兄さんやお姉さんに聞いてみてね)は憧(あこが)れのマトでした。最近はあんまりテレビに出てないから、こんな形で再会できるなんて、なんか懐(なつ)かしくて、嬉しいです。

さて、アドバイス役に、このゲームの開発をしたトレジャーの広報の方が来ているので、ちょっと緊張しながらゲームを開始。でも面白かったから結構のめり込んじゃって、取材の時間が長かったらずっとやってたかもしれない（笑）。登場するヒトもかわいいし（変なのもいたけど……）。広報のお姉さんに「私よりうまい！」って言われちゃって、照れてしまいました。

ゲームの途中にミニゲームやお店があるのはいいですよね。私って全然必要なくてもとりあえず入ってみるんですよ。そこでちょっとぼーっとして。こういうゲームって、ドキドキの連続だから、逃げ込んでひと休みできる場所があると助かりますね。

ところでこの箱のイラスト（パッケージ）はちょっとぉ……。画面の写真使った方がまだ良かったかな。

せっかくゲーム会社の人に会えたので、開発のお話なんかもいろいろ聞いてみました。私、絵は全部文字（プログラム）で書くのかと思ってたんですけど違うんですね。でも一番驚いたのは声のこと。このゲームで、空中ブランコをしている女の子の声は、実は男の人の声なんだって聞いてビックリ。今度から他のゲームをやるときもちょっと注意して聴いてみよっと。

トレジャーの広報のお姉さんとは、「とれじゃあふぁくとりぃ」で連載中（?）の美奈子さん。取材後も女の子どうしの話に花が咲いた。

"What's this?
It looks like a
piece of
a treasure map."

並みのキャラゲームとは一味違う、トレジャー製ACT。タイトル画面でOPにして、左・右・A・B・Cと入力すれば英語モードに。'93年9月23日発売、定価6,800円。

今月のSUGIMOTOネタ

私、なぜか台湾で現地の人に間違われてばっかりいたんですよ。行きの飛行機でも、スチュワーデスさんがいきなり中国語で話しかけてきて、「えっ!?」って焦(あせ)っていたら、「SORRY」って、日本語に変えてくれたんですけど。1人で買い物してるときも、おばさんが道を尋ねてくるし。スタッフに言わせると、私が街を歩いている姿って、全然違和感がないんですって。自分でも街なみが大阪みたいだから、初めてじゃないみたいで、滞在中は向こうの人になりきってました。羽田から3時間で行けちゃうんです。怪しげなゲーム機も売ってましたよ。皆さんもためしに行ってみませんか？

ハガキのあてさき 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク（株）BEEP! メガドライブ編集部 SUGIMOTO研究室係まで

理恵ちゃんのサイン入り「マクドナルド」を1名にさしあげます（提供：トレジャー）。ほしい人はハガキに、感想や理恵ちゃんへのメッセージを書いて、このコーナーの「マクドナルドプレゼント」係まで。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
11月発売予定のソフト							
アラジン	12日	7,800円	セガ	ACT	16M		
雀皇登龍門	19日	6,800円	セガ	TAB	8M	○	マウス
★フリントストーン	19日	3,880円	タイトー	ACT	4M		
スペースファンキーB.O.B	19日	8,900円	EAビクター	ACT	8M	PASS	
キング・オブ・ザ・モンスターズ	26日	6,800円	セガ	ACT	8M		
テクモスーパーボウル	26日	8,900円	テクモ	SPT	8M	○	
MiG-29	26日	7,800円	テンゲン	SLG	8M	PASS	6B
ダイナブラザーズ2	26日	8,800円	CRI	SLG	16M	PASS	
12月発売予定のソフト							
T.M.N.T.~トーナメントファイターズ~	3日	8,800円	コナミ	ACT	16M		
ソニック・スピンボール	10日	6,800円	セガ	PIN&ACT	8M		
リーサルエンフォーサーズ	10日	9,800円	コナミ	SHT	16M		銃同梱
ドラゴンズ リベンジ	10日	7,800円	テンゲン	PIN	8M		
ブギウギボーリング	10日	6,800円	ビスコ	SPT	4M		
★Jリーグプロストライカー完全版	17日	8,800円	セガ	SPT	8M	○	タップ付
ファンタシースター ~千年紀の終りに~	17日	8,800円	セガ	RPG	24M	○	
ジャングルストライク	17日	8,900円	EAビクター	SHT	16M	PASS	
オーサムポッサム	17日	8,800円	テンゲン	ACT	16M		
メタルファング	17日	6,800円	ビクターエンタテインメント	RAC	4M	PASS	
遥かなるオーガスタ	17日	8,800円	T&Eソフト	SPT	12M	○	
魔天の創滅	24日	8,900円	講談社総研	RPG	8M	○	
バトルマニア大吟醸	中旬	7,800円	ビック東海	SHT	8M		
フラッシュバック	下旬	8,000円	サンソフト	ACT	12M		
エアロ・ザ・アクロバット	下旬	7,800円	サンソフト	ACT	8M		
1月発売予定のソフト							
☆大混戦	14日	8,900円	EAビクター	ACT	8M		
エアーマネジメントII~航空王をめざせ	29日	12,800円	光栄	SLG	8M	○	
★T2 THE ARCADE GAME	下旬	8,800円	アクレイムジャパン	SHT	8M		
COOL SPOT	下旬	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
龍虎の拳	未定	8,800円	セガ	ACT	16M		
幽☆遊☆白書外伝	未定	8,800円	セガ	ADV	16M	○	
デビルズコース	未定	未定	セガ	SPT	未定		
☆NFL プロフットボール'94	未定	9,800円	EAビクター	SPT	16M	○	
デビスカップ	未定	未定	テンゲン	SPT	8M	PASS	6B
2月発売予定のソフト							
タイムドミネーター	未定	7,800円	ビック東海	ACT	8M		
スーパーベースボール2020	未定	8,900円	EAビクター	SPT	16M		
★チャンピオンリーグ サッカー(仮)	未定	未定	アクレイムジャパン	SPT	8M		
信長の野望・覇王伝	未定	12,800円	光栄	SLG	16M	○	
3月以降発売予定のソフト							
☆NBA プロフットボール'94 ブルズ VSサンズ	25日	9,800円	EAビクター	SPT	16M		
V.R.(バーチャレーシング)	未定	未定	セガ	RAC	16M		6B
ベアナックルIII	未定	未定	セガ	ACT	未定		
ワイアラエの奇蹟	未定	未定	セガ	SPT	未定		
★NBA JAM(仮)	未定	未定	アクレイムジャパン	SPT	16M		
バンパイア キラー	来春	7,800円	コナミ	ACT	8M		
発売日未定のソフト							
★アウトランナーズ	未定	未定	セガ	RAC	未定		
★クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	未定	未定	マーバ	ACT	16M		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
マルチ野球(仮)	未定	未定	セガ	SPT	未定		タップ
モンスターワールドIV(仮)	未定	未定	セガ	ACT&ADV	8M	○	
シャイニング・ローグ(仮)	未定	未定	セガ	未定	未定		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ	ACT	未定		
超人スパーク	未定	未定	セガ	ACT	8M		
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ	SLG	未定		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ハイブリッド・フロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
パノラマコットン	未定	未定	サクセス	SHT	16M		
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
ゼノン2	未定	8,600円	ピーシーエム・コンプリート	SHT	8M		
マッドストーカー	未定	未定	工画堂スタジオ(開発)	ACT	16M		
レミングス2	未定	未定	サンソフト	PUZ	未定		
テクノ・クラッシュ(仮)	未定	8,900円	EAビクター	ACT	8M		
ジェームスボンドIII	未定	未定	EAビクター	ACT	未定		
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ	SLG	未定	○	
F1(仮)	未定	未定	テンゲン	RAC	8M		

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月発売予定のソフト					
ダークウィザード~蘇りし闇の魔導士	12日	6,800円	セガ	SLG	
アルスラーン戦記	19日	7,800円	セガ	SLG	
ナイトトラップ	19日	8,800円	セガ	VRC	(2枚組)
マイト アンド マジックIII	26日	6,800円	CRI	RPG	マウス
ザ サード ワールド ウォー	26日	7,800円	マイクロネット	SLG	
アルシャーク	26日	8,800円	サンド ストーム(ポリドール)	RPG	
12月発売予定のソフト					
夢見館の物語	10日	7,800円	セガ	VRC	
サイキックディテクティヴシリーズvol.4 オルゴール	10日	7,600円	データウエスト	VCS	
戦国伝承	17日	8,500円	サミー工業	ACT	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	中旬	7,800円	ポニーキャニオン	RPG	マウス
真・女神転生	未定	7,800円	シムス	RPG	6B・マウス
1月発売予定のソフト					
いしいひさいちの大政界	未定	未定	セガ	SLG	
ポップンランド	未定	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
マイクロコズム	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
2月発売予定のソフト					
F1サーカスCD	上旬	8,800円	日本物産	RAC	
★シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
ハイムドール	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
★パワーモンガー	未定	未定	EAビクター	SLG	
3月以降発売予定のソフト					
ダンジョンマスター2 スカルキープ	3月	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
ロードス島戦記	3月	未定	セガ	RPG	
AX101(仮)	3月	未定	セガ	VRC	
★レベル・アサルト	4月	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
★FORMURA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	4月	7,800円	セガ	RAC	
★インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	6月	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
ノスタルジアII PRESENCE	来春	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
発売日未定のソフト					
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT	6B
うる星やつら	未定	7,800円	ゲームアーツ	ADV	
アフター ハルマゲドン	未定	未定	セガ	RPG	
ウイング・コマンダー	未定	未定	セガ	SLG	
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG	
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
ぽっぷるメイル	未定	未定	セガ	A・RPG	
イース・マスクオブザサン(YsIV)	未定	未定	セガ	RPG	
スーパー大戦略3(仮)	未定	未定	セガ	SLG	
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ	A・RPG	
バトル・ファンタジー	未定	未定	マイクロネット	ACT	
電忍アレスタ2(仮)	未定	未定	コンパイル	SHT	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	

メガLD MEGA-LD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月発売予定のソフト					
スペース・バーサーカー	未定	9,800円	パイオニア	SHT	
3D MUSEUM	未定	9,800円	パイオニア	ETC	
ハイローラーバトル	未定	9,800円	パイオニア	SHT	
★ロケットコースター	未定	9,800円	タイトー	RAC	
★バーチャルカメラマン	未定	未定	トランスペガサス	ETC	
1月以降発売予定のソフト					
MELON BRAIN	2月	未定	パイオニア	ETC	
GOKU	5月	未定	パイオニア	ETC	

ACT:アクション/RPG:ロールプレイング/SHT:シューティング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
PIN:ピンボール/A・RPG:アクションロールプレイング/QIZ:クイズ/VCS:ビジュアルカンバセーションソフトウェア/VRC:バーチャルシネマ/ETC:その他
★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
11月発売予定のソフト							
ULTIMATE SOCCER	19日	3,800円	セガ	SPT	2M		
ソニック&テイルス	19日	3,800円	セガ	ACT	4M		
12月発売予定のソフト							
魔導物語Ｉ～3つの魔導球～	3日	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
なぞぷよ2	10日	4,500円	セガ	PUZ	2M	○	
対戦麻雀・好牌Ⅱ	17日	3,800円	セガ	TAB	4M		通信2P
ドナルドダックの4つの秘宝	17日	3,800円	セガ	ACT	4M		
フェイスボール2000	17日	4,500円	リバーヒルソフト	ACT	2M		通信2P
モータルコンバット	17日	4,800円	アクレイムジャパン	ACT	4M		
1月以降発売予定のソフト							
リディック・ボウ・ボクシング	下旬	未定	マイクロネット	SPT	2M		通信2P
★T2 THE ARCADE GAME	下旬	4,800円	アクレイムジャパン	SHT	4M		
バトルトード	1月	3,800円	セガ	ACT	2M		
アラジン	2月	3,800円	セガ	ACT	4M		
マクドナルド（仮）	2月	3,800円	セガ	ACT	4M		
ソニックドリフト（仮）	3月	5,500円	セガ	RAC	4M	○	通信2P
女神転生外伝～ラストバイブル～	3月	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
剣勇伝説YAIBA（仮）	3月	未定	セガ	ACT	未定		
ウイニングホース（仮）	3月	未定	セガ	SLG	4M	○	
★NBA JAM（仮）	3月	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M		
スクラッチゴルフ（仮）	来春	未定	ビック東海	SPT	2M		通信2P
発売日未定のソフト							
妖逢伝ひすい丸ー梵天の剣ー	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
★バスター・ファイト	未定	未定	セガ	ACT	2M		
★エコー・ザ・ドルフィン（仮）	未定	未定	セガ	ACT	4M		

あんぎゃーーっ

キング・オブ・ザ・モンスターズ？

BEメガ編集部チェック!!

先月のセガの新ハードの発表が影響してるわけじゃないんだけど、今月のスケジュール表は新作の登場も多い一方で、いきなり消えてしまったソフトも多いので、ちょっと注意が必要だぞ。でも、メガドラは来年に入ってからも移植関係の大物をはじめ、いろいろと話題作が続く予定だから、変な心配はしなくてもいいかな。あと、ここでちょっと広告を。なんとBEメガ編集部の責任編集で、12月10日（予定）にオールソフトカタログを単行本で出しちゃうのだ。全ソフトのワンポイント評価をはじめ、今回は裏技、攻略本、周辺機器まで完璧にフォローした永久保存版だぞ。絶対損はしない本だから、みんなお小遣いを貯めといてね。その他、11月30日は「ガントレット」の再販もあるよ。

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス

MEGA-CD持ってて良かった衝撃のバーチャルシネマ「ナイトトラップ」がついに発売〃「アラジン」も絶対感動保証つき。GGユーザーには「魔導」「ソニック」の大作2連発。人気爆発「ガンヒー」も再販完了、今度は売り切れないうちにお店へGO〃 （竹崎）

カプコン

「ストリートファイターⅡダッシュプラス」をお買い上げ、ありがとうございます。朝に夕に寝る前に遊んでくださいまし。グループバトルは燃えるじゃろ？　キャラ選択の駆け引きには、ムッチャ頭使うもんね。まるでSLG並みに（？）考えることもあるんですよね～。深いよ、ホント。

ゲームアーツ

11月24日発売の「シルフィード」のミュージックCDを予約すると、開田裕治さんのポスターがもらえます〆　PC版を持っている人には懐かしい曲も入っています。そして、社内の画面をほのぼのさせている新作「うる星やつら」ですが、こちらはもう少し待っててくださいね。

光栄

今回は光栄の新刊本を2冊ご紹介します。まずは『爆笑三國志２』。前作とは趣向を変え、「三国志演義」に沿った出題で、誰でも楽しめるバラエティーに富んだ1冊。次は『西遊記の謎』。悟空がよく出奔するのはなぜか？　などの謎が一挙に解明される話題のカルト本です〆

アクレイムジャパン

今、アメリカ・ヨーロッパで超話題の「モータルコンバット」。ゲームギア版でもリアル度抜群の実写取り込み画像で、ビシバシと技を繰り出せるぞ〆　そして、あの究極神拳も特別にコマンド入力すると、ドバッともれなく全員についています。12月17日4機種同日発売です〆

ヴァージンゲーム

ヴァージンゲームができて10カ月。いまだに「クールスポット」が発売できなくて大変な日々です。最後になってマスターROMが動かなかったり、大あわて。改めてアメリカは遠いなーと実感しています。でも最後の追い込みに社員一同、頑張っているので、よろしくね。（カサ）

シムス

全力をあげて「真・女神転生」を作っています。MEGA-CDオリジナルの悪魔の追加や、6Bパッド・セガマウス対応等、いろいろな工夫を取り入れて、原作をやった人も、まだやっていない人も楽しめるように心がけています。ぜひ期待してお小遣い貯めておいてね。 （八木）

CRI

お待たせしました〆　いよいよ「DB2」と「MMⅢ」が発売になります。かわいい恐竜達の世界が広がる、他のリアルタイムSLGとはひと味違う「DB2」、そして世界中で根強い支持を受けている本格ROGの「MMⅢ」。どちらも自信作です。ぜひ買ってください〆 （Ron）

データウエスト

いよいよ「Orgel」の発売を来月に控えているわけですが、今回の「Orgel」の見どころは、やはり約1時間に渡るノンストップDAPSリプレイ機能でしょう。途中でストップできないので、これを見る前にはトイレに行くなどの十分な準備が必要です。では……。

ビクターエンタテインメント

海外の開発会社と一緒に仕事をしてると「ちょっくら様子を見てくるべ」というわけにもなかなかいかないので、大変だ。しかし今回の「マイクロコズム」では、イギリスの強者シグノシス社が、さすがってとこを見せてくれているゾ。内容のほうも、いやはやスゲーのひとこと〆

ポニーキャニオン

このところ、しんみりとした季節とともに、おとなしかったポニーキャニオンですが、いよいよ暴れだします。3DリアルタイムRPG「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」が、きっと満足していただけるデキで仕上がっています〆　みなさん期待してくださいね。

マーバ

お久しぶりです。近々、ちょっと面白いゲームを発売するので登場です。タイトルは…？「クレヨンしんちゃん」です。あのかわいい声（？）と、かわいいアクションで、町中をあばれまくります。しんちゃんの活躍を楽しみにしていてくださいネ〆

マイクロネット

ゲームメーカーで働いていて得するのは、探さなくてもウ○ゲーで遊べること、とこの頃感じてしまいます。なにせ、「ⅢWW」は表も裏もリキを入れて作ってるので、とにかく面白い〆　CD初の"両面濃密再生"ソフトと呼んでください。

（PAGE）

メサイヤ

心機一転。帝都の西の玄関とまで云われているかは定かではない新宿の地震の時は恐高層楼閣の中程に今般オフィフィスが移りにけるな。暮れ残る武蔵野の地平の果てまで続く街灯やら睥睨しつつ、脳裏に去来するは秘密の野望か限りなき夜の厳しきビル風の誘惑。

【メーカー伝言板募集中〆】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ〆というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「BEメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12歳の場合

（例2）

MDソフトの所有本数は？
31本の場合

❶ 性別　①男性　②女性

※**❷ 年齢**

❸ 学校・職業

①小学生　②中学生　③高校・高専生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪自営業　⑫公務員　⑬アルバイト　⑭主婦　⑮その他

※**❹ MDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）**

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信　②月刊ファミコン通信　③Vジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤マル勝メガドライブ　⑥電撃メガドライブ　⑦メガドライブFAN　⑧The スーパーファミコン　⑨電撃スーパーファミコン　⑩月刊PCエンジン　⑪HIPPON SUPER　⑫ゲーメスト　⑬ゲーム遊　⑭ゲームボーイ　⑮BEメガだけ

❻ 本誌で面白かった記事を5つまで以下からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④NEWS & INFORMATION
⑤BEメガCM探偵団
⑥THE SCENE OF J LEAGUE
⑦BE MEGA RACING FREAK
⑧BE MEGA AM NETWORK
⑨特報　HEAVENLY SYMPHONY
⑩特報　ラングリッサー2
⑪続報　V. R.EXPRESS
⑫HEART BEAT INTERVIEW　千葉麗子
⑬新作スクランブル
⑭メガドライブ・アカデミー賞前夜祭
⑮コナミのおへや
⑯BEEPLE LAND
⑰サードパーティーやりたい放題
⑱ソニック通信
⑲の一コネ新聞
⑳セガ・ファルコム通信
㉑SEGA STADIUM
㉒TREASURE FACTORY
㉓くぎづけ！　ゲーム体験記
㉔亀の甲より年の功
㉕マルチメディア宣言
㉖SUGIMOTO研究室
㉗レーザーアクティブ　LIBRARY
㉘龍虎の拳
㉙ダイナブラザーズ2
㉚アラジン
㉛MiG-29
㉜メタルファング
㉝スペース・ファンキーB. O. B
㉞バトルマニア　大吟醸
㉟テクモスーパーボール
㊱T.M.N.T.トーナメントファイターズ
㊲リーサルエンフォーサーズ
㊳特集　バーチャルシネマがMEGA-CDを変える!?
㊴真・女神転生
㊵マイクロコズム
㊶ダンジョンマスター
㊷アルシャーク
㊸オルゴール
㊹マイト& マジックIII
㊺アイ・オブ・ザ・ビホルダー
㊻大政界
㊼ぼっぷるメイル
㊽ザ・サード・ワールド　ウォー
㊾バトルファンタジー
㊿ポップンランド
(51)聖ストIIダッシュプラス学園
(52)BEEP！　GAMEGEAR
(53)サンダーバーズ　ARE　GO！　GO！
(54)BEメガ裏技リーグ
(55)Oh！　NEOGEO
(56)とじこみ付録　ファンタシースターIV

❽ BEメガ誌上のコラムやインタビューで登場してもらいたい人の名前を1つ書いてください。

❾ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）。

①メガドライブ　②MEGA-CD　③メガドライブ2　④MEGA-CD2　⑤TERADRIVE　⑥WONDERMEGA　⑦WONDERMEGA RG-M2　⑧レーザーアクティブ　⑨ゲームギア　⑩ファミコン　⑪スーパーファミコン　⑫ゲームボーイ　⑬PCエンジン　⑭PCエンジンDUO、DUO-R　⑮FM TOWNS マーティー　⑯NEOGEO　⑰その他

❿ これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください）。

①アフター　ハルマゲドン
②アイ・オブ・ザ・ビホルダー
③アウトランナーズ
④いしいひさいちの大政界
⑤イース・マスクオブザサン
⑥うる星やつら
⑦ウイング・コマンダー
⑧AX101（仮）
⑨F1 1993 HEAVENLY SYMPHONY
⑩F1（仮）
⑪F1サーカスCD
⑫エアーマネジメントII～航空王をめざせ～
⑬エアロ・ザ・アクロバット
⑭エイリアン3
⑮オーサムポッサム
⑯オルゴール
⑰COOL SPOT
⑱サージングオーラ
⑲シスターソニック
⑳シャイニング・ローグ（仮）
㉑シャドウラン
㉒真・女神転生
㉓ジェームスボンドIII
㉔大混戦
㉕ジョー・モンタナ　フットボール
㉖スーパーベースボール2020
㉗スーパーブランディッシュ
㉘スーパー大戦略3（仮）
㉙3DMUSEUM（LD）
㉚戦国伝承
㉛Jリーグプロストライカー完全版
㉜ゼノン2
㉝ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
㉞ソニック・スピンボール
㉟ダンジョンマスター2
㊱大封神伝
㊲超人スパーク
㊳沈黙の艦隊
㊴T. M. N. T. ～トーナメントファイターズ～
㊵テクノ・クラッシュ（仮）
㊶クレヨンしんちゃん
㊷デビスカップ
㊸デビルズコース
㊹スペースバーサーカー(LD)
㊺電忍アレスタ2（仮）
㊻ドラゴンズ　リベンジ
㊼タイムドミネーター
㊽ノスタルジアII
㊾信長の野望・覇王伝
㊿ハイパーロードモナーク
(51)ハイブリッド・フロント
(52)ハイムドール
(53)ハイローラーバトル（LD）
(54)遥かなるオーガスタ
(55)V. R.（バーチャレーシング）
(56)バーニングフィスト
(57)バトル・ファンタジー
(58)バトルマニア大吟醸
(59)バンパイア　キラー
(60)パノラマコットン
(61)パワードリフト
(62)ファンタシースター～千年紀の終りに～
(63)フラッシュバック
(64)ブギウギボーリング
(65)ベアナックルIII
(66)ぽっぷるメイル
(67)ポップンランド
(68)バーチャルカメラマン(LD)
(69)マイクロコズム
(70)マッドストーカー
(71)マルチ野球（仮）
(72)夢幻の如く
(73)メタルファング
(74)MELON BRAIN（LD）
(75)モンスターワールドIV（仮）
(76)夢見館の物語
(77)幽☆遊☆白書外伝
(78)ラングリッサー2
(79)龍虎の拳
(80)摩天の創滅
(81)レミングス2
(82)ロードス島戦記
(83)ロケットコースター(LD)
(84)ローリングサンダー3
(85)ワイアラエの奇蹟
(86)GOKU(LD)
(87)シャドー・オブ・ザ・ビースト2
(88)レベル・アサルト
(89)インディ・ジョーンズ
(90)パワーモンガー

10月号 読者プレゼント当選者

O　ME　DE　TOU

①お好みメガドライブソフト（30名）
愛知県・光田和弘、埼玉県・植草雅樹、広島県・炭谷肇
愛知県・石田佳広、三重県・山口秀和
広島県・前迫勇、秋田県・浪岡恭子、岐阜県・宮川仁
佐賀県・谷山孝一、東京都・高岡茂雄
富山県・佐藤智徳、栃木県・竹田栄治、大阪府・山田隆史
愛知県・松本和洋、鹿児島県・磯部貴之
岩手県・寺島宏明、栃木県・飯島和美、長野県・神戸一也
鹿児島県・江端功、徳島県・小林雅之
奈良県・吉原誠一、北海道・日下英二
兵庫県・長谷慎一郎、京都府・江尻裕彦、静岡県・星野孝行
奈良県・溝口剛士、福島県・田口延輝、鳥取県・川上展明
愛知県・佐久間裕一、東京都・児島里佳

②お好みゲームギアソフト（5名）
千葉県・山下宏明、沖縄県・坂本賢治、新潟県・樋口臣治
山梨県・富山幸伸、東京都・石田哲也

③「3×3EYES」CDポスター（5名）
宮城県・安部かおり、大阪府・近野義己、大阪府・猿渡智之
福島県・吉田亮、京都府・大西哲也

④「エコー・ザ・ドルフィン」ビデオ（5名）
兵庫県・木村かよ、千葉県・星野青史、埼玉県・津野田和江
愛媛県・神野秀樹、長野県・佐藤毅

⑤「マッハGoGoGo」Tシャツ（5名）
香川県・六車伸一、三重県・冨田賢司、北海道・東雅行
北海道・井上くるみ、東京都・竹内祐司

⑥ポニーキャニオングッズ（5名）
京都府・伊藤良太、埼玉県・鎌上明、大阪府・萩森浩
山梨県・溝睦隆、千葉県・佐々木健二

⑦「ぷよぷよ」うちわ（10名）
神奈川県・小林容子、東京都・広瀬美穂、宮城県・渡辺達也
新潟県・細貝拓也・大阪府・福島高志
神奈川県・武井通浩、静岡県・有馬克典、徳島県・山田哲也
東京都・浅見亮、秋田県・高橋聡子

⑧パフデビューシングル（6名）
福岡県・日高敬三、東京都・宮下創多、神奈川県・目黒信也
埼玉県・大石さつき、宮田県・西田智行

⑨イルカのキーホルダー（3名）
静岡県・薮下美湖、香川県・柘植隆義、北海道・川村直

レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™ LIBRARY

各地の家電店やゲームショップで、積極的にデモを行っているレーザーアクティブ。君はもう触れただろうか。そんな中、タイトーからMEGA-LD用第2弾タイトル「ロケットコースター」が発表された。年末から来春にかけて、LAソフトの充実が図られそうだ。

ロケットコースター

近未来の遊園地で300km/hのG体験

RAC GAME

12月発売予定
9,800円
タイトー

全9ステージは「ファンタジーワールド」「アドベンチャーワールド」「フューチャーワールド」の3部構成。スピード感あふれる体感映像を駆け抜けろ。

近未来の遊園地を舞台とした3Dレーシングゲーム。プレイヤーは最新鋭のジェットコースター「ロケットコースター」に乗り込み、魔法の世界、恐竜の世界など全9ステージを走破する。1ステージごとに規定のタイムをクリアしないと、次のステージに進めない。コースアウトもあり。

急カーブでは遠心力が働き、レースの緊張感もある。美しいグラフィックも苦労なしには見れない。

コース上にはダッシュゾーンやスリップゾーンも配置されている。コースのラインどりも重要。

ハイローラーバトル

「ハイローラーバトル」で戦闘シーンなどのSEに使用されているRSS（Roland Sound Space）。これは、上下左右前後の三次元立体音場空間を作り出すシステムのことで、プレイ中の臨場感の演出に一役買っているのだ。

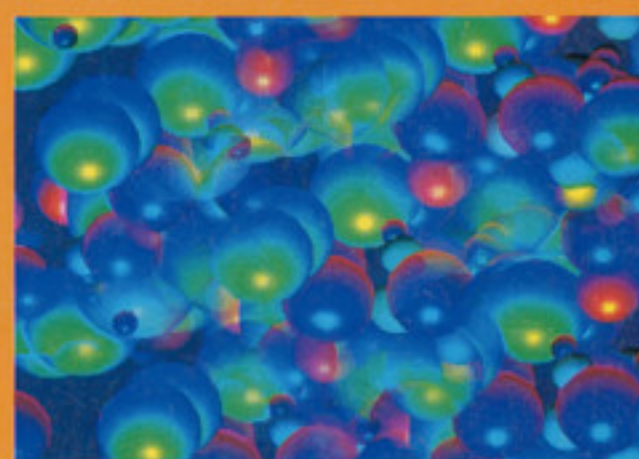
CGによって構成されている仮想現実世界を戦闘ヘリで飛行する。実写映像はまた違う〝リアリティ〟がプレイヤーに襲いかかる。

SHT GAME

12月発売予定
9,800円
パイオニア

各ミッション開始時には、武器や燃料などを選択する必要がある。

3D ミュージアム

MCN制作第1弾ソフト「3D MUSEUM」は、映像、音響ともに、ありとあらゆる3D技術がほどこされたインタラクティブ・ムービー。美しい自然の情景やCGによる立体映像の世界を、自分自身が好む順序に組み、鑑賞することができるのだ。見ているだけでも幸せな気分になれる嬉しいソフトだ。

映像面では「視差」や「ステレオグラフ」といった疑似3次元処理が行われている。

ELECTRIC BOOK

12月発売予定
9,800円
パイオニア

アンビエントサウンドとアーティストによる楽曲が効果的に使われ、リラックスして鑑賞できる。

PC PACK INFORMATION

基となるゲームマシンのソフトの傾向を踏襲してか、LD-ROM2では「エンジェルメイト」に続いて、アダルト路線ものの第2弾「ドラドラパラダイス」が発表された。女性と会話を楽しみながら麻雀を打てるこのゲーム、勝てばアダルトなシーンが拝めるのは言うまでもなし。

出演はVシネマなどでおなじみの秋乃桜子嬢。プラネットから12月発売予定（価格未定）。

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

龍虎の拳

超必殺技のかけ合いが気持ちイイ!!

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイ可

●セガ
●1月発売予定
●8,800円(予)
●ACT
●16M

アメリカのとある田舎町、サウスタウン。この町で毎夜ストリートファイトに興じていたリョウは、ある日親友のロバートから妹のユリが何者かにサウスタウンへ連れ去られたことを聞く。人々の欲望と憎悪が渦巻く危険な街、サウスタウンで2人を待つものとは？

……伏線(ふくせん)張りまくりのストーリー展開と、超必殺技や挑発(ちょうはつ)システムを筆頭とした独特の爽快感を合わせ持つことで、業務用MVSやネオジオで好評を博した格闘ゲーム「龍虎の拳」。メガドラ版は画面の拡大縮小がなくなってしまったが(残念!)、キャンセル技や通常技などの細かなバランスが光る1作だ。

ストーリーモードの展開はネオジオ版と同じ。目がカワイイ!?

リョウはバイクに乗っているがお坊っちゃまのロバートは車。

ネオジオ版に忠実な―― BONUS STAGE

ビール瓶切り

氷柱割り

超必殺技伝授

1Pモードでは、ゲームの途中に3回ボーナスステージがプレイできるようになっている。用意された3つのステージから好きなものを選ぼう。

リョウ・サカザキ&ロバート・ガルシア、危険な街サウスタウンへ乗り込む!!

ストーリー(1P)モードで選べるキャラクターは、リョウとロバートの2人。彼らは幼い頃にリョウの父であり師範であるタクマ・サカザキから極限流空手を学んだ同門の友である。格闘スタイルが同じなため、使える必殺技も共通のもの。どちらを使いこなすかはキミの自由だ!!

暫烈拳&幻影脚

←→←→A

無数のパンチ(キック)を相手に叩き込む。迫力満点。

覇王翔孔拳

→←↙↓↘→A

超必殺技。全身ほどの大きさを持つ巨大な気を飛ばす。

龍虎乱舞

↓↘→BA

体力ゲージが3分の1以下で、かつ気力ゲージが満タンの時に出せる超必殺技。一瞬で無数の突きや蹴りを相手に浴びせ、絶大なダメージを与える。ダッシュ中にスキがあり、無防備なのが唯一の弱点。

あたたたアタッカーン

虎皇拳&龍撃拳

↓↘→A

気のカタマリを拳から放出する。遠距離戦でよく使う。

飛燕疾風脚

↙ため→B

画面端から一足飛びで二段蹴りを浴びせる連続技だ。

ビルトアッパー

→↓↘A

対空技のひとつ。上昇中が特に強く、反撃されにくい。

サウスタウンで待つ7人の格闘家を紹介

ＶＳモードはリョウとロバートを含む、計10人の格闘家を操作することができる。いずれのキャラも必殺技を使うには､一定の気力が必要(体力ゲージの上に気力ゲージがある)。相手のスキをうかがいつつ気力をためたり、逆に挑発して相手の気力を減らしたり……。体力と気力の残りを計算に入れつつアツく闘う、これが｢龍虎の拳｣最大の醍醐味だっ!!

サウスタウンは複数のブロックに分かれている。この街のどこにユリが捕われているのか……。

藤堂 竜白

技	コマンド
重ね当て	↓↘→A

日本の古武術を世界に広めるため、武者修業を続ける古武術伝承者。各国で多種多様の近代格闘技を見た彼は、それらの長所を古武術に取り入れ無敵の格闘技へ昇華せんとしている。竹刀を使った重ね当てはリーチがあり、スキが少なくて重宝する。気力がなくなると重ね当てが出せなくなるのでここぞ！ という時だけ使うように。

上空にも当り判定があるため、対空技にもなる。スキのなさは全キャラ中トップクラス。

ジャック・ターナー

技	コマンド
超ドロップキック	↙ため→B
極ナックルパート	↓↘→A
スライディングキック	↓↙←B

サウスタウンの不良グループ、BLACK CATのボスとして悪名を轟かせている。小さい頃サーカスの熊を見よう見まねのプロレス技で倒したことからもわかるように、タフな肉体とパワーには定評あり。スライディングとパンチで相手の裏をかいて戦おう。

近〜中距離戦ではスライディングを狙え。失敗すると相手にポイポイ投げられちゃうけどね。

リー・パイロン

技	コマンド
百烈拳	←→←→A
鉄の爪・上段	↓↘→A
鉄の爪・下段	↓↘→B
百烈旋風脚	↙ため→B

普段は漢方医を営むかたわら、中国拳法の鍛錬に日々を費やしている。常につけている奇妙な面は、過去のストリートファイト中に受けたみにくい傷を隠すためだとか。素早い動きで勝負をかけよう。

下段鉄の爪が強い!! 間合いによっては上段防御をしなくてはならないので、非常に使える。

キング

技	コマンド
ベノムストライク	↓↘→B
跳び二段蹴り	↙ため→B
烈風脚	↓↙←B

Mr. ビッグの経営するレストランの用心棒。その過去を知るものは誰ひとりとしていない、謎に包まれた格闘家である。格闘スタイルは蹴り技を主体とするムエタイらしく、甘いルックスからは想像もつかないほど切れ味鋭いキックを持つ。なぜか女嫌いでも有名。

ベノムストライクは飛び道具中ナンバーワンの強さ。挑発で早めに気力を奪ってしまおう。

ミッキー・ロジャーズ

技	コマンド
バーニングアッパー	↓↘→A
ローリングアッパー	↓↘→B

貧乏を嫌いボクサーを目指すが、悪徳ジムにだまされ挫折。以後、ストリートファイトの日々を過ごす。ある時期機会に恵まれアマチュア・ボクシングの世界でチャンプになるが、プロ転向を目前にして事件を起こし永久追放の身に。通常技の長いリーチを生かせば全キャラ中の最高の能力を持つ？

２つの必殺技はそれぞれ上段と下段攻撃なので、相手に読まれないように。下段が強い。

ジョン・クロウリー

技	コマンド
メガスマッシュ	↓↘→A
フラインクアタック	↓↘→↗B
オーバードライブキック	↓↘→B

海軍基地で「殺人マシーン」の異名をとる鬼教官。昔は海軍きっての凄腕パイロットだったそうだが、空戦中の事故で目に致命傷を負ったらしい。実戦仕込みのマーシャルアーツは天下一品という噂。空中戦のフライングアタックをいつでも出せるよう練習すべし。

ロバートの幻影脚のように、無数の蹴りを相手に浴びせる。ただ、実戦度はどうやら低い。

Mr.ビッグ

技	コマンド
グランドブラスター	↓↘→A
クロスダイビング	↓↙←↖A
ローリングスピア	←ため→B

元陸軍特殊部隊大佐と言われているが、その経歴のほとんどが不明。本名も｢J｣というイニシャル以外は謎とされている。彼の扱う棒術は、特殊部隊時代の現地の部族から伝授されたとか。ジャンプができないという特殊なキャラだが、さすがはボスだけあって強い。

コマンドはちょっと難しいが、ローリングスピアは当たれば威力絶大。通常技も全部強い。

Mr.カラテ

技	コマンド
虎皇拳	↓↘→B
暫烈拳	←→←→A
飛燕疾風脚	↙ため→B
覇王翔孔拳	→←↙↓↘
ビルトアッパー	→↓↘A

本名・年齢、すべてが謎に包まれた男。｢不敗の格闘家｣と呼ばれ、天狗の面で正体を隠している。リョウと同じ技を使い、プレイヤーを苦しめる。

ドカーン!! 覇王翔孔拳も使う使う。気力回復のスピードもほかのキャラより速いぞ。

開発者さんからひとこと

MD版では他機種版よりいっそうＶＳ格闘ゲームとしての面白さを追究。寒い冬をアツイ格闘で乗り切れるように工夫した移植なのだ。Mr. ビッグとMr. カラテも含めたＶＳモードでガンガン熱くなれ！ 熱くなりすぎたら窓を開けろ！ でもカゼはひかないようにネ！

ダイナブラザーズ2

このゲームで泣けるとは思いもよるまい

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●CRI
●11月26日発売
●8,800円
●SLG
●16M

深い! 深すぎるっス! 全45面のストーリーモードは!!

前作「ダイナブラザーズ」は、ユニット(記号)に〝恐竜〟を使った「ポピュラス」タイプのシミュレーションゲームだった。与えられた初期条件でプレイ開始→クリア→次の面（マップ）へ……を繰り返す、という意味でね。今秋発売される続編「ダイナブラザーズ2」のストーリーモードには、〝プレイ開始〟の前に〝ストーリーデモ〟という項目が加わった。これによって、自分たちの生活を守る恐竜側と、ジュラ星侵略を企む(たくら)ハカセ率いる宇宙人部隊側の事情が明確に打ち出された。そして恐竜達が、単なるかわいいユニットから、種族単位の〝生きる意志〟を持った生命体に昇華されたのだ。操作性が向上したとか、マップやユニットの種類が増えた、といった表面的なグレードアップももちろん喜ばしいけど、全ユニットに魂を吹き込んだ〝ストーリーモード〟の存在に、惜しみない賛辞を送りたい。

アリヤマと驚くストーリー展開

原住恐竜、団結す

悪の遺伝子操作

恐竜・ミーツ・ガール

宇宙人軍不響和音

急速に進む近代化

ついにご対面!?

[各モード共通] ステージ攻略のための3大チェックポイント

進路と進軍

まずはThe Egg周辺の土地を整備し、草食獣の牧場を作る。この時、指令コマンドを〝はんしょく〟にしておけば、恐竜が散らばることなく、食事に専念させることができる（=恐竜が卵を生みやすくなる)。The Eggの近くに敵の迎撃型肉食獣が配置されている場合は、指令コマンドの〝しゅうごう〟や進行方向の指示で、敵から遠ざけるようにしておくこと。恐竜側の戦力が整ったら、敵本陣に向けて一気に進軍させるわけだが、その際もただ方向を指示するだけではダメ。進軍ルートの地ならし、地形の袋小路にはまっている恐竜の救出(〝ゆうどう〟コマンドなど)、そして自然コマンドによる敵宇宙人への攻撃などを状況に応じて実行しなければ、目的地にたどり着く前に全滅してしまうだろう。このへんの操作はパワーとの相談になるが、要はパワー供給源をいかに短時間で効率よく確保するかにかかっているのだ。

以上に述べたのは通常のマップに関してのプレイ方法。ゲーム開始からしばらくすると地形が変化する（海面上昇、積雪など）マップや、地形的に卵が創造できないなどの特殊なマップでは、解法が限られたアクションパズルを解く感覚でプレイする必要がある。とは言っても使えるコマンドは同じなので、何度もチャレンジすれば、打開策は見つかるはずだ。

よどみない操作と、各行動によって消費するパワーの数値を覚えることが、攻略の第一条件。

自然コマンド

自然現象の種類は限られているが、ひとつひとつの応用範囲は広い。実行する場所によって、敵を攻撃したり、味方を援護したり、地形環境を変化させることができるのだ。また同じ場所に連続して実行すれば、より強力な効果を得られる。たまったパワーはつい肉食恐竜の卵創造に使いがちだが、正面対決ではどうにもならない局面があることを忘れずに。

火災は降雨で消火できるし、ジャマな樹木は雷の直撃で消せる。使い勝手がじつにイイ。

〝大雨〟は洪水、〝暴風〟は津波や砂嵐、〝地震〟は雪崩や溶岩流といった二次災害を誘発。

卵創造

最初に創造する10個の卵で、ゲームの行方が決まる!?

ゲーム序盤は、パワーの供給率に優れている草食恐竜から創造するのがセオリー。供給率はステゴ（創造に必要なパワー309）がトリケラ（必要パワー412）よりも上回っているが、敵がすぐ攻めてくるような面では、恐竜の中で最高の防御力を誇るトリケラを何頭か用意したほうが無難。面によって多少異なるが、1回のパワー上昇値が150以上になったら、供給体勢が整ったと見てよい。恐竜を餓死させない程度に雨を降らせ（消費パワー52)、じわじわとパワーとためていく。1000近くになったら、肉食恐竜の創造段階に入る。勝負をかけるならば攻撃専門のティラノ（必要パワー1236)、持久戦や緊急に守りを固める必要がある場合は防衛迎撃型のアロ（必要パワー773)、水面上空に防衛戦を張るには海巡回飛行型のプテラ（必要パワー927）といった具合に、面の構造とパワー上昇率を踏まえた上で、必要な恐竜を必要な順に創造していこう。卵食獣のピーちゃん（必要パワー1030）は、速攻で処理しなければならない敵の卵がない限り、急いで創造する必要はない。ちなみに、瞬時に卵をかえしたいときや、敵の卵食キャラに狙われているときは〝雷〟の自然コマンド（消費パワー721)を使うべし。

ストーリーモードをより楽しむための 宇宙人相関図

ストーリーモードは、ジュラ星の恐竜たちの生き残りをかけた戦いの物語であるとともに、侵略部隊内の人間（宇宙人？）模様を描いたドラマでもあるのだ。面が進むごとに変化する彼らの関係にも注目！

→忠誠 →不信 ↔信頼
→利用 →好意 ↔主従

にんぽーくん
（迎撃型肉食獣）

5面で登場。ジュラ星に取り残されたハカセの身を案じ、宇宙船でやってきたはいいものの、着地に失敗し、死亡。その後遺伝子登録され、宇宙人部隊の一員となる。まじめで礼儀正しく、ハカセが与えた任務を忠実にこなす。ハカセの操り人形という自分の存在に気づいていながらも、まじめな性格がゆえにどうすることもできない。戦闘では、意表をつく技を使って、恐竜を不意打ちする。また、16面では、にんぽーくんの壁面部隊との対決もある。影の軍団？

ガウガウ
（攻撃型肉食獣）

1面で登場。戦うことが生き甲斐の狂暴なヤツ。前作の戦いの生き残りで、〝打倒・恐竜（特にティラノ）〟のため、ハカセにとりあえず協力する。最初のうちは、ときどき勝手な行動をとりながらもハカセの作戦に従っていたが、次第に彼の基本方針についていけなくなる。態度や言葉遣いは乱暴だし、知能も決して高いわけではないが、ナメジローやコロむんきに対する面倒見の良さは、見ていてじつにほほえましい。種族としての高潔なプライドもあり、敵ながらあっぱれなやつだ。

ティアラ
（疾走型卵食獣）

1面で登場。ハカセの助手として悪の女幹部ぶりを発揮（？）する。小悪魔的な魅力にあふれ、宇宙人部隊のアイドルでもあるが、頭脳も明析。迷子になったときのステゴとの出会いが、「恐竜は野蛮で残酷な生き物」というハカセの教えに疑問符を投げかけ、以来、葛藤の日々を送る。

ハカセ　（？？？）

前作の戦いに負けた後、撤退する宇宙人部隊においてけぼりを食らったため、生き残った仲間とともにふたたびジュラ星征服をめざす。宇宙船の残骸などで、登録した遺伝子の生物の卵を生産する卵造成器、自然操作装置などを発明し、対恐竜用の軍備を除々に強化していく。もともといい性格ではなかったが、ペロリンチッチが登場したあたりから非情さが増す。この物語の本当の被害者は、彼なのかもしれない……（なんちて）。

合成生物を造るなど、頭脳は優秀だが……。そういえばこの人、よく屁こくんだよね。

バッタもん
（飛行型肉食獣）

10面で登場。ハカセをひやかしにきたはずが、宇宙船を解体され、宇宙人部隊に参加することになる。自尊心だけは高く、四六時中「隊長」の座を狙っている。他の宇宙人の失敗をハカセにつげ口するなど、結構どうしようもないヤツ。

ナメじろー
（繁殖型草食獣）

1面で登場。始めのうちはおいしそうに草を食べるばかりだったが、ガウガウたちと行動を共にすることによって、次第に感情をあらわに出すようになる。

コロむんき
（防衛型草食獣）

2面で登場。ナメじろー同様、ハカセが生み出した合成生物。「むんき」しかしゃべれないノー天気なヤツ。ナメとは同じ草食獣どうし気が合うらしく、並んでガウガウについて行く姿はラブリー。

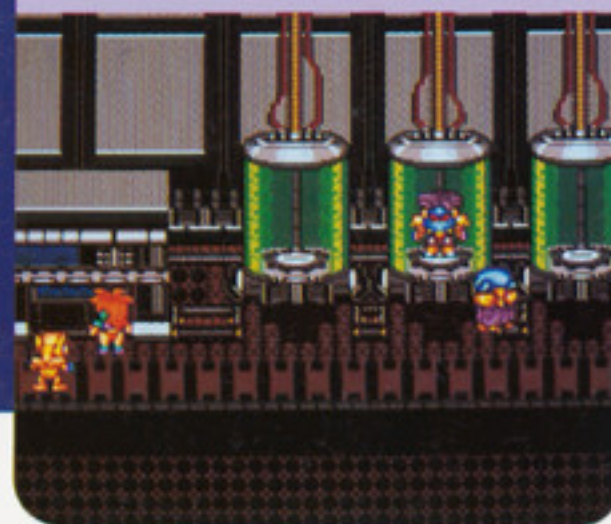
ペロリンチッチ
（疾走型卵食獣）

17面で登場。前作の戦いに参加した宇宙人の末裔で、遺跡の中にじっと隠れていた。宇宙人部隊に入ってからというものハカセにうまく取り入り、自分の野望を達成させるために彼を利用しまくる。コイツの言動は腹が立つこと請け合いだ。キーッ!!（怒）

ボスナイト
（攻撃型肉食獣）

33面で地中に眠っていた宇宙船の残骸から発見される。前作の終盤で恐竜たちを苦しめた戦闘種族。感情はいっさいなく、ハカセの命令されるがままに行動する。自分の思うように動いてくれないティアラに神経をすり減らしたハカセにとっては、格好の部下だ。

ポンポン　（迎撃型肉食獣）

8面で登場。じっとしていると卵のように見るため、油断して近づいてくる生物をエサにしている。ポンポン一族は谷でひっそりと平和に暮らしていたが、偶然遭遇したハカセにそそのかされ、一部が戦線にかり出される。その後彼らは、一族の平和のため、宇宙人部隊と恐竜達との間を揺れ動く。しかし彼らを一方的に「自分勝手な連中」と非難することはできない。純朴な性格がゆえに戦乱の渦に飲み込まれた、薄幸の宇宙人なのだから……。

サムどん
（攻撃型肉食獣）

22面で登場。ペロリンチッチの忠実なるしもべ。怪力で乱暴のうえに、筋肉をピクピクさせるなどの気持ち悪い芸当を持っている。ガウガウの後釜として、恐竜たちを苦しめる。

アラジン

歯ごたえあり！ のアクションゲーム

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- セガ
- 11月12日発売
- 7,800円
- ACT
- 16M

発売直前！ 飛んで跳ねての攻略編だ

ディズニーの技術力がたっぷりの「アラジン」。単なるキャラクターゲームとはひと味違い、結構、難しめなゲームだ。発売目前の今回はゲームの攻略を中心に紹介していくことにしよう。

運動神経バツグンのアラジンが飛んだり跳ねたりがんばる。

ステージとステージの合間のビジュアルシーンは映画そのままの美しさだ。

ステージ1

ゲームのアタマのステージ1は、取り立てて難しいところはないはずだ。ジャンプや剣の練習でもしよう。またこのステージのうちに取れるアイテムは取れるだけ取っておこう。後々ラクにプレイできるぞ。それと、このステージで無理矢理1UPを買うより、なるべくならステージ3まで待ってコンティニューを買いたいね。

ジャンプの練習にはもってこいのところ。

棒をつたって進むのはジャンプしてつかまればOKだ。

ステージ2

ここもそう難しいステージではないが、ヤシの木の上に登ったり崩れた建物を登っていったりと上下の移動が多い。で、そうこうしているうちに肝心の「スカラベ」を取るのを忘れたりして、元来た道を戻るハメになったりすることも。「スカラベ」は、ステージクリアの重要アイテム、取り忘れないようにしよう。

ヤシの木のてっぺんは落っこちやすいので注意しよう。

これが重要アイテムのスカラベだ。

ラクダの背でジャンプしての攻撃。これはラクでいいぞ。

ステージ3

アグラバーの街中を屋根や洗濯ロープをつたって進んで行くこのステージ。わりと敵が多く出現するので注意しよう。また、ステージの最後のほうでは小ボスと中ボスが待っている。小ボスは間合いを取ってしゃがんだまま剣を突いてダメージを与えよう。中ボスは投げてくる岩をジャンプで避けつつリンゴを投げればOKだ。

この縦笛を取るたびごとに……。

壺から魔法のロープが出てくるのだ。

こいつが小ボス。ほんとにちっちゃいヤツだから笑える。転がって向ってくるぞ。

中ボスは建物の上から降りてくることはない。リンゴを投げて対処するしかないぞ。

出演する方々

アラジン

このゲームの主人公。アグラバーの下町に住む貧乏だが澄んだ心を持つ優しい青年だ。ジャスミン姫とひょんなことで知り合い、彼女に魅かれている。

ジャスミン姫

アグラバー王国の王女。ゲーム中には直接登場しないがヒロインである。アラジンを愛している。

アブー

アラジンの相棒である猿。ボーナスステージで活躍してくれるぞ。

ジャーファー

アグラバーの右大臣だが、欲望のためにはどんな悪事でもやる男だ。アグラバー王国を乗っとろうとしている。

ステージ4

サルタンの地下牢。ここは地下牢と言うだけあって、外からの光がまったく射し込んでこないうえに、いろいろな仕掛けがほどこされている。いきおい込んでヒョイヒョイ進んで行ったら、いきなり串刺し！　なんてメにあったりも……。なるべく慎重に進んで行こう。また、途中出てくるガイコツ野郎に自爆されると、バラバラになったホネに当たってもダメージを受けるのでやっかいだ。なるべくバラバラになる前にやっつけよう。そう言えば、なぜ牢なのに衛兵がいるのだろう……。不思議!?

これに刺さったらさぞかし痛いだろうなあ。

レッカーボールの大群。タイミングを計って。

このガイコツは手に持っている爆弾で自爆する。さっさと倒そう。

アイテムはいろいろ

ジーニーのボーナスステージ
アブーのボーナスステージ
ジャスミンのおうじょ
1up
さいスタートちてん
ライフかいふく
ライフメーター
りんご
ほうせき

リンゴ
いわば爆弾。投げつけて、相手にダメージを与える。

ジュエル
集めると1UPやコンティニューと引き替えることができる。

ハート
ダメージを回復してくれるアイテム。

アラジン
アラジンを1人アップしてくれる。

花ビン
やられた時の復活地点だ。

アブークーポン
アブーのボーナスステージをプレイできる。

ジーニークーポン
通常ボーナス面をプレイできる。

ステージ5

ここはコウモリの奇襲や落ちてくる岩などでダメージを受けやすい。でも、その分回復アイテムがたくさん散在しているのでこまめに取っていくようにしよう。

ラストの中ボスの攻略は、右の台座の右側へ逃げておいて相手が台座に着いたら左側に移動する。これならダメージは少ないはずだ。

この像を壊さないと、道が閉ざされる。必ず壊そう。

絨毯が次の場所へと連れて行ってくれる。らくちん！

左右の台座を行き来する中ボス。右側に来た時にすかさず攻撃。

アターック！

ステージ6

ここは溶岩の池を飛び越え、迫りくる焼けた岩から逃げまくる、というなかなかハードなステージだ。なにしろタイミングこそが命ちょっとの気の緩み（ゆる）が失敗につながるぞ。たまにコウモリが襲ってきたりもするが、そんなことは気にしている場合ではないのだ。なにしろ下は溶岩。落ちたらはい、それまでよ、なのだから。慣れないうちは、アイテムなんかに目もくれず、ただただクリアすることに全力をつくそう。ここは難所、ガンバって何度もチャレンジしてみよう。

洞窟の中にも落し穴が。しっかりジャンプして切り抜けて行こう。

後ろは決して振り向かず前へ前へと進んでいこう。さもないとやられるぞ。

岩へと飛び移るタイミングは、何度もプレイしてつかんでいこう。要は訓練するのみだ。

ステージ7

絨毯に乗りジーニーの指すほうへ進んで行くのだが、徐々に速度が上がってくるので後半はちょっと大変かも。？のところは50％の確立にかけてみよう。ガンバレ。

絨毯に乗っているだけだが、後半になると反射神経が要求されるようになる。

？マークのところはどちらに行くかは自分で決めよう。

ジーニーの手が指す方向へ向い迫ってくる岩を避けて進んで行く。この場合は上下両方ＯＫ。

その後のステージは……

舞台はジャーファーの牛耳る王宮に。針山を避け振子のレッカーボールを避け（どんな王宮だ!?）、なおかつ衛兵を倒す、とまあ、ここでの戦いもなかなか大変。が、ラストまで後少し。がんばれ！

ラストのステージはいかにも異様な雰囲気がいっぱいだ。

衛兵が次から次へと出てくる。背景の美しさにも注目だ。

絨毯での移動もある。ただし、どう飛ぶかはわからないが…。

レッカーボールを避けつつジャンプして進む。タイミングを計って。

メーカーさんからひとこと

大きな岩に追われてひたすら走るアラジン。しかし、目の前に足場がなくなる。迫る岩。覚悟を決めて大ジャンプ!!　溶岩の中に落ちてもうダメか……と思いきや、危機一髪で魔法の絨毯が彼を助ける。ジーン……。こんな感動がいっぱい詰まったゲームです。

MiG-29

中東に紛争勃発 作戦の成否は君の腕に

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●テンゲン
●11月26日発売
●7,800円
●SLG
●8M

訓練は終わりだ! 実戦は甘くないぜ!!

「今まで家庭用マシンで発売されていたフライトものは、どれもシミュレータではない」なんてキビシイ意見をお持ちのアナタ。このゲームは、そんな本格指向のマニアな人も驚くフライトシミュレータだ。

今回は5つ用意されているシナリオのうち、最初の「レッド・ウイッチ」を紹介しよう。もちろん最初のシナリオなので、難しいわけではない。しかしここには基本がつまっている。しっかりマスターしておきたい。

オリジナルのamiga版と同じく、ポリゴンをメインにした完全3Dタイプのゲーム。メニューを開いてコマンドを選ぶことで、豊富なファンクションを操作できる。

第1のシナリオ「レッド・ウイッチ」に挑戦せよ!

①ミッションを理解する

とにかくミッションの内容を理解しないと、何もできない。ミッションはシナリオによって異なるので、司令官の言葉をしっかり覚えておくこと。

このミッションでは、3カ所に点在するターゲットをすべて破壊し、基地に戻ることだ。味方にも注意せよ、とのお言葉も。

司令官によるミッションブリーフィング。スライド付きで説明してくれるのでわかりやすい。ここではターゲットの破壊が目的。

武器をセレクト

装備は多少変更可能。ここでは対地攻撃がメインなので、やや爆弾系を増やすのもいいかもね。

発進準備OK!

まずホイールブレーキをオフにし、スロットルをゆっくりと上げよう。機首を上げて離陸。簡単だ。

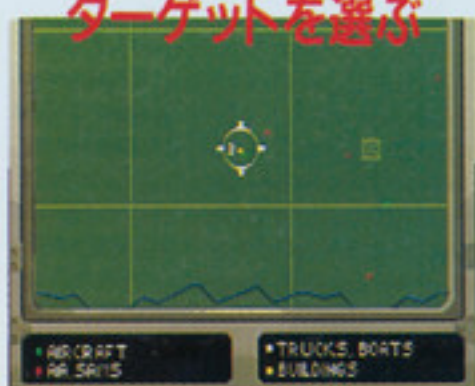
②ターゲットを探す

離陸したら車輪を上げ、マップを見る。そして目標地点をセレクトする。後はコンピュータが機能して、ヘッドアップディスプレイの上部に赤い点が表示される。この方向に目標地点があるので、旋回(せんかい)して赤い点の方向に進もう。

また画面中央下にあるレーダーも、しっかり使えば便利だぞ。目標物近辺の状況を知るには、実視界よりも正確に把握(はあく)できる。

マップを見て

マップ画面を開き、Bボタンを押してターゲットを選択。どの目標から攻めるかも戦略のうちだ。

ターゲットを選ぶ

とりあえず一番近くにある、①のターゲットに設定してみよう。ここには破壊目標となるレーダーがある。

これが目印だ

戦闘機が向いている方角を示すメーター上に、地味に表示されている赤い点が、目標の位置なのだ。

まず旋回して、赤いマーカーが中央に表示されるように、機体の向きを変える。後はそのまま進むだけ。

レーダーの使い方

長レンジ 短レンジ

全体的な状況を知るには長いレンジを、周囲を知るには短いレンジを。

レーダーのレンジを設定するには、Cボタンを押しメニューから選択。

③ターゲット撃破!!

ターゲットを発見すると、画面上に四角いマス（照準）が表示される。これこそ、破壊可能物なのだ。Bボタンを押したままにすると、武器選択画面になるので、対地用のASタイプの武器を選ぶ。さらにターゲットが近づくと照準が赤くなるので、すかさずファイアー。ミサイルが自動的に目標に向かうはずだ。

もちろん実際にはそんなに簡単ではなく、敵戦闘機などのジャマが入る。敵のミサイルが飛んできたら、チャフやフレアといった誘導兵器を落として、敵ミサイルを無効化すればいい。

敵の攻撃はこうしてかわす

チャフとフレアを使う

チャフでレーダー探知型、フレアで赤外線追尾型のミサイルを、それぞれだませる。

先手必勝

敵戦闘機が近づいてきたら、武器を対空タイプ(AA)に変更。撃たれる前に撃っちゃえ。

ターゲットに近づき

照準が赤くなったら

ファイヤー

次のターゲットをセット

敵の戦闘機が接近！

武器を変更

迎撃せよ！

攻撃方法は、対地ミサイルと同じ。マスが赤くなったら撃て。

④基地に戻って着陸する

ガイドに従って飛ぶ

ターゲットをセット

ギヤをおろす

速度を落とし、ほぼ水平状態で侵入すれば大丈夫だ。

すべてのターゲットを破壊したら、後は無事基地に戻るだけ。対地攻撃と同じくマップから飛行場を選び、赤いマーカーを追う。

スロットルを30%程度まで絞り、ギアを下して、ゆるやかな角度で滑走路に入ろう。ブレーキも忘れずに。

ぜひ気をつけたいポイントはココだ！

基本的なミッションの進め方は説明したとおり。しかしそんなに簡単にはいかない。そこで注意点を2つピックアップした。

●FUELに注意する

燃料切れというのが意外に多い。長時間フルスロットルで飛行すると燃料消費が激しいので注意。

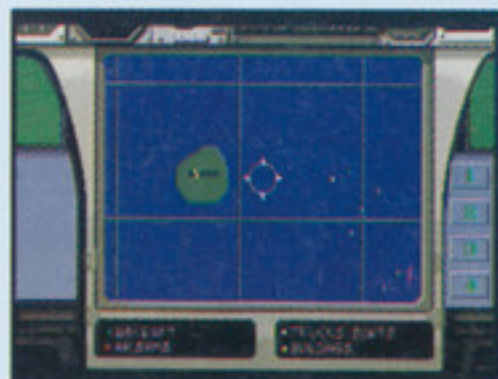
●外部視点を上手く使う

機関銃による空中戦では、敵を見失うことが一番恐い。そんな時に役立つのが外部視点なのだ。

後方を見る

外部を見る

新たな任務が君を呼んでいる 独裁者を倒すべく大空へ上がれ！

このゲームの最終目的は、中東某国の独裁者による暴走を止めること。そのためには複数のミッションを成功させる必要がある。この後には、4つのミッションが用意されている。順次成功させ、平和を取り戻せ！

2つ目のシナリオは画面が一変。海がメインとなるマップだぞ。

ただ目標を破壊すればいいわけではない。ミッション内容も、より高度なものになっている。ここでは潜水艦を敵の手から開放し、さらに潜水艦を味方の基地まで誘導する、という複雑なミッションをこなすことになる。

搭載できる武器には限りがある。この限られた武器を、いかに無駄なく有効に使うかが、勝敗を大きく分ける。また、敵の攻撃を受けると、レーダーなどが使えなくなることもある。そんなときは自分の目だけが頼りだ。

メーカーさんからひとこと

今何かと話題のロシアと、MiG-29。ソフトの発売前から、航空ショーでMiG-29同士が正面衝突したり、ロシアでクーデター（？）は起こるし、エリツィンは来日するわで、話題性十分（というのか？）。日本語化作業もようやく終了したけど、休む暇なく開発だぁ〜はぁ〜。

メタルファング

俺の牙で地獄へ送ってやる！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●ビクターエンタテインメント
●12月17日発売
●6,800円
●RAC
●4M

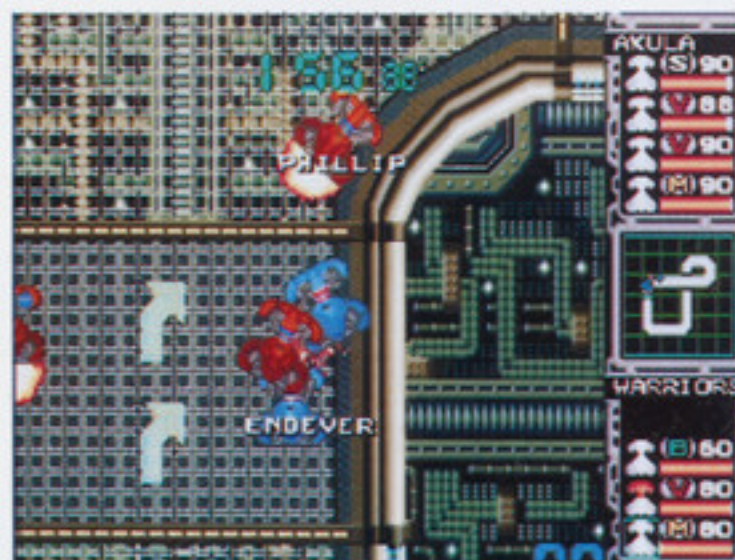
METAL FANGS

サイバーパンクの復活!! こいつぁ仰天!!

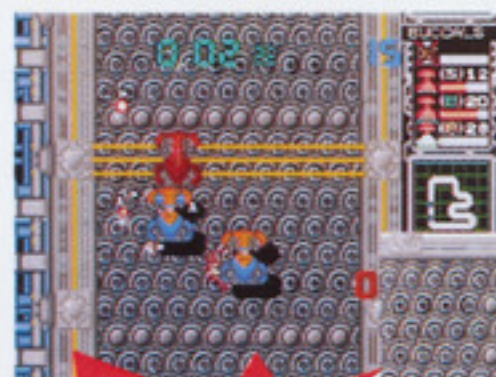
完成しながら、発売日が決まらないまま1年が経過した「メタルファング」が、いよいよ発売される。これは、未来を舞台にして2チームに分かれて戦う、過激なサイバーパンクレースゲームだ。レーサーが全員、体などにコードを突っ込んだイカれたヤツばかりのサイバーパンク加減がスゴイぞ。しかし彼らを統率して操作するのは君なのだ。レースはまさに無秩序の潰し合いだ。ガンガン攻撃して、相手の車をブッ壊しまくろう。

〈メタルファング〉ストーリー

廃虚にも似た「サイバーシティ」。ここで行われているのが、人体改造を施された者達が死をかけて戦うレース「メタルファング」だ。そこに彗星のごとく現れた1人の少年がいた。彼は、普通の人間でありながら、改造されて人間の何百倍もの能力を身につけた者達を次々と倒していった。このレースを統括するコミッショナーは、彼が勝ち続けることよりも、彼の不思議な能力を恐れた。コミッショナーは、金のためならどんな陰謀も画策するような男だった。なぜなら彼こそが傘下のレーサーを全員サイバー化して意のままに操り、レースを凶暴化させた張本人だったからだ。しかし、その少年もコミッショナーの手により、レースで散ってしまった。しかし、彼はあるサイエンスドクターの手で改造人間として復活し、コミッショナーに復讐をしていくのだ。

何と言ってもメインは潰し合いのレースだ!!

レースとはいうものの、相手のジャマしまくり。ルール無用の殺し合いなのだ。武器を使って相手を潰せ！

コーナーでの幅寄せなんて日常茶飯事だ。でも、自分のマシーンもダメージがある。

コースによっては、相手をコース外に吹っ飛ばすこともできるぞ。

武器の種類によっては、相手との位置が大切なポイントとなる。これは接近戦用の武器だ。

全敵車破壊。これで5ポイントが追加。4台そろって走るのは最高だぜ。

全員コロスぞォォ

レクチャー・フォア メタルファング

メタルファングはどのようにして展開されていくゲームなのか。ここで、スタートから1レース終わるまでを追うぞ。

①メンバーを選べ!!

まずは、君が操作するメンバーを決めよう。4人好きな人を選ぶんだけど、基本性能が良いヤツを選べば序盤がラクに展開できる。個人の趣味で選んでもいいけど、みんな個性的だから基本性能や装甲・武器などをメモしておくことをおススメする。

基本能力が低くても、後でパワーアップさせてやればいい。でも、少し金がかかるけどしようがないよね。

②パワーアップしろ！

選んだら、いきなりレースに向かわずに各レーサーをパワーアップさせよう。所持金はわずかだけど、装甲や武器を中心に強くさせるのだ。

③プレイゲーム!! ショータイム!!

攻撃 攻撃のマシンは4台で、相手チームを攻撃しつつ走る。各マシンがコースを1周すると1ポイントで、相手を全滅させると5ポイントだ。また、最後尾のマシンが相手を1台抜くと1ポイントとなる。

防御 守備側のマシンは3台だが、もちろん攻撃もできる。基本のポイントやルールは同じだが、相手を抜いてもポイントにはならない。最小限のダメージで走りまくることが守備側の鉄則。数が少ないのも注意。

レースはもう攻撃の嵐だ。でも、体力のないヤツは大切に走らせろ。

ブチコワス

勝利!!

レースに勝利するとこの画面になる。この後で、賞金を倍々にするゲームができるが、失敗すると0になるぞ。

メーカーさんからひとこと

資本主義社会の様々な問題を乗り越え、ついにあのサイバーパンクスの登場だ！ ひとしきりゲームを楽しんだら、改めて下顎の曲に耳を傾けてほしい。カッコイイぞ！

スペース・ファンキーB.O.B.

すべてのバ◎ゲーマニアに捧ぐ！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●EAビクター
●11月19日発売
●8,900円
●ACT
●8M

EAの真価はバ◎ゲーでこそ発揮!?

最近はすっかり本誌読者の大多数に定着してしまった(かどうかは不明)と思われる「バ◎ゲー」。それはキャラクター、サウンド、演出といった、ゲームを構成する要素のうち、何かがイカすもの。ありていに言えばどこか「ふざけた」それでいて遊べる作品のことだ(詳しくは'93年4月号を参照)。

前置きが長くなったが、この「B.O.B.」もバ◎ゲーの1つなのだ。笑いを誘うヘンな敵キャラ、意表をつく面構成、そして何と言っても主人公のB.O.B.(以下ボブ)が魅せる豊富な奇行は見逃せない。ゲーム自体は普通っぽいアクションだけど、3ステージごとにパスワードが取れる親切設計だから、気に入った場面をいつでも遊ぶことができるぞ。

初めてのドライブうれしいなーと浮かれていたB.O.B.だが…

これが→B.O.B.親子

宇宙ドライブへ行こうとするボブにパパがお説教。

「早くしないと待ち合わせに遅れちゃう」うんざりしたボブは逃げるように出かける。

しかし、初心者のボブはさっそく事故を起こしてしまい、見知らぬ惑星に墜落。なんてこったい。

あ〜あ、やっちゃったよ…

惑星脱出のための武器＋1

【シングルショット】 ボブが始めから持っている。威力、弾の大きさともに貧弱なので、他の武器を拾ったら交換しよう。

【3ウェイ・ショット】 弾が前方に広がっていくので、狙いにくい敵を撃つのに便利。威力もそこそこある。

【ナパーム】 炎で敵を消毒……じゃなくて火あぶりにする。射程距離が短いので、ボスに集中攻撃する時に使いたい。

【ミサイル】 ミサイルが敵を追尾してくれる。でも威力、誘導性能ともにやや弱い。他の武器を温存したい場合はどうぞ。

【レーザー】 たいていのザコを1発で倒せる強力な光学兵器。あまり出現しないので、確実に拾っておこう。

【ワイドショット】 あまりにも強力すぎるため、めったに出現しない。なにしろボスさえも1〜2発で倒せてしまうのだ。

【パンチ】 武器が尽きると自動的にこれになる。どうやって大きくしたのか、巨大な拳でボコッと殴る。威力は割とある。

B.O.B.の愉快痛快な奇行の数々

長〜い道のりをテクテク歩いて…

ボブが放浪する惑星(ステージ)は全部で3つ。細かく分けると50面にもなる。

拾った武器の他に、空を飛ぶ道具やバリアなども使える。ムダ使いするなよ。

時にはアイテムを使って…

こーいうヘンな奴らと戦うのだ！

事故で墜落しただけなのに、惑星に住む生物から迫害を受けまくるボブ。やめて〜。

のび〜る中ボス

なんかチェル◯ブの1面みたいなボス。首がのび〜る。

でも本当はとっても弱い

エ◯リアンなボス？

最初の惑星のラスボスは、まさにエイ◯アンクイーンか？グチャグチャしたモノを生み出すぞ。

見事に惑星を脱出、しかし…

なんとか惑星を脱出したボブだったが、空中分解で今度は違う惑星に墜落してしまった。「僕ってカッコ悪い？」

あれ？

B.O.B.の災難はまだまだ続くのである

メーカーさんからひとこと

コミカルなアクションゲーム「スペース・ファンキーB.O.B.」。彼女とのデートに車でおでかけしたボブ君は、途中で事故にあって、知らない星に落ちてしまった。数々の難関をクリアして、ボブ君はちゃんとデートに行くことができるのだろうか？ それは君だけが知っている！

バトルマニア大吟醸

今年のMDアカデミー賞には間に合わないのねん

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

●ビック東海
●12月中旬発売予定
●7,800円
●SHT
●8M

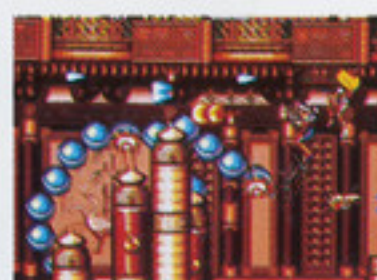
メガドラシューティング復活の第1歩か!?

以前にも触れたが、最近はメガドラに限らずシューティングゲームがめっきり衰退している。何とも悲しい話ではないか？　しかし、シューティングの発売本数が少なくても、この「バトルマニア大吟醸」のように、良く練られたものばかりなら、かえってハズレがなくて好都合と言うもんだね。さあ、今月も引き続いてステージ紹介をしていこうか！

⬅「大吟醸」ではステージクリアごとにプレイヤーの腕前の評価が。究極のAランクを目指せ！

➡コンティニュー画面にはイヤなオチがあるんだけど……買ってからのお楽しみだね

ステージ3 鬼哭神社神殿

江の島での戦闘を終えた2人は、今回の事件の発端となった鬼哭教の神殿へ突入！　しかし、そこには鬼哭斎が呼び出したモノノケが、おびただしくうごめいていたのだ。

背景もそうだが、ザコキャラなどのデザインがあやしすぎる。そこが魅力でもあるが。

遠くにそびえる建物。あれが鬼哭教神殿だ。ゾクゾク

神殿内部には危険な罠が仕掛けられている。一発死だけは避けろ！

一発死の恐怖！

ボス(の一歩手前)

ここのボスは攻撃方法と姿を何度か変える。最終形態が笑えるんだけど、誌面ではヒミツ。

ステージ4 鬼哭教秘密基地

神殿を守っていた敵を破壊すると、マリアの操作するコンピュータが、ここの地下に巨大な物体が存在することをはじき出した。どうやら秘密基地があるようだ。

ダムダムダムダム…

鬼哭斎登場！

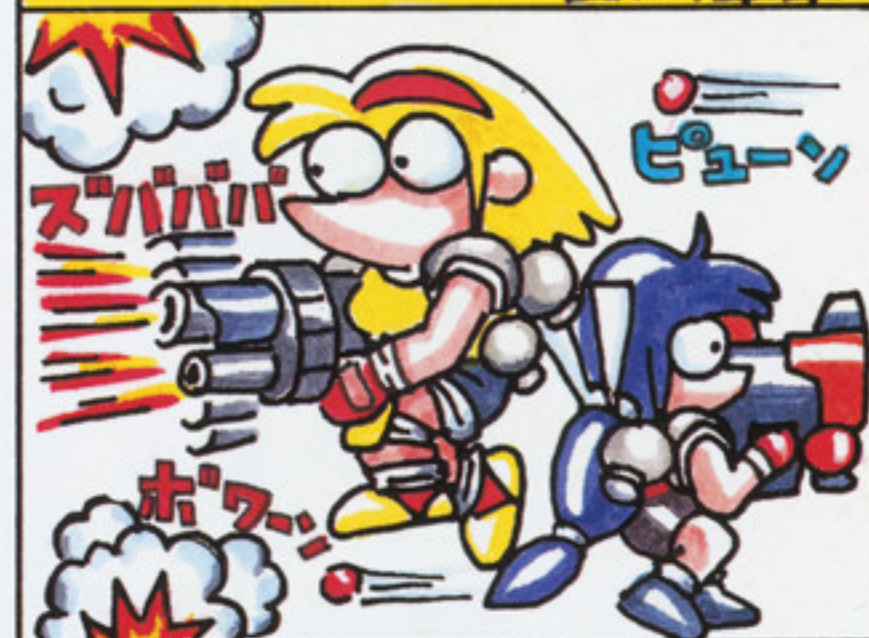
⬇すべての元凶、鬼哭斎が姿を現した。口調がイッちゃってる…。

中身はひみつ

さて、このヒモを引っ張ると何が起きるでしょうか？

⬆ボスは異様によく動くダンク野郎だ。多彩な攻撃をするぞ。どことなく前作の地下ステージを思い出させる展開だね

203高地

西村単車

まんが：ビックとーかい

メーカーさんからひとこと

たくさんの方々にファンクラブへご入会いただき、本当にありがとうございます。会報のアンケートとは関係なく、いつでもお便りくださいね。マニヤのお願い♥　んでもって「大吟醸」発売まで後1カ月。サンプル焼いたり昼寝したりと小忙しの大鳥居さっ。

テクモスーパーボウル

フリーセッ!! ハイ! ハイ! ハイ! ハイ!

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●テクモ
●11月26日発売
●8,900円
●SPT
●8M

TECMO SUPER BOWL
PRESS START BUTTON
TM AND © TECMO.LTD.1993
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

これぞエキサイティング! NFLの決定版だ!

知る人ぞ知っているこの名作が、ついにメガドライブで遊べるのだ。ファンにとっては、チーム、選手のほとんどが実名で総登場しているだけに貴重な1本と言えるだろう。しかもシステムが簡単なので、あるていどルールさえ知っていれば誰でもすぐ遊べるぞ。ゲームは、プレシーズン、シーズンゲーム、プロボールの3つ。プラス、各チームのデータが見られる4つのモードからなっている。プレシーズンは最高2人までだけど、シーズンゲームは時間と人数さえあれば最高48人まで参加できるぞ。こりゃスゲースゲーって。

ナイスプレーにはビジュアルが!!

OH!

パス! 上手く通るか!? って時に、こんなナイスなビジュアルが。

キック!!

YAH!

パントキックの時、そのチームキッカーのビジュアルが。足が90°!

チーム、選手ともに実名なのれー

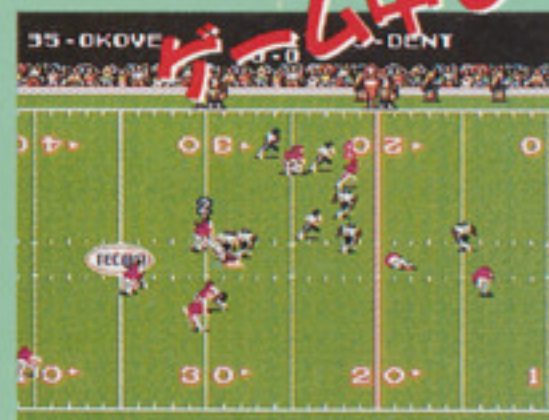
チーム

HOUSTON OILERS VS NEW ORLEANS SAINTS

チームもちろん全部実名なのだ。ところで、ペイトリオッズのマークが変わったの知ってた? 僕は知らなかった。どっちにしても弱いチームだもんなぁ。

プレイヤー

プレイヤーもほとんど実名だ。名前が載ってないのは、そのチーム名とポジションで表記されている。チーフスのQBは実はモンタナなんだけど…。

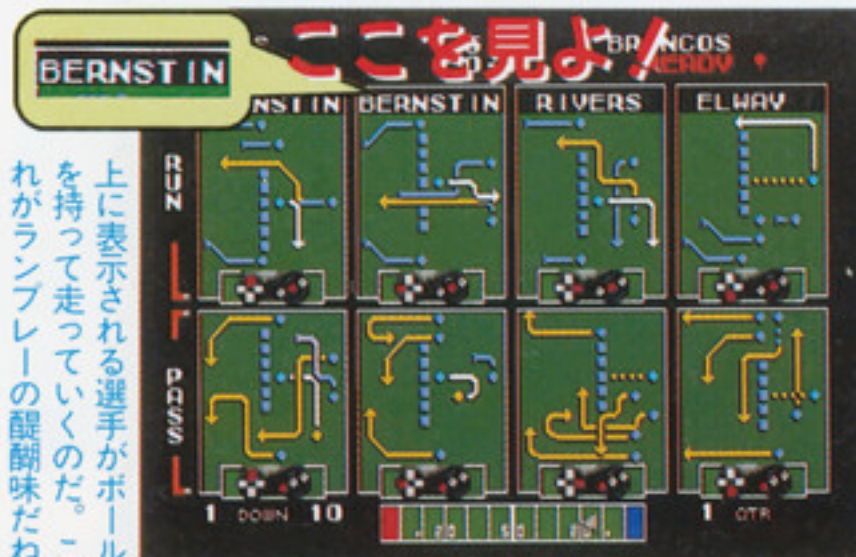
ゲーム中も

ゲーム中でも、操作している選手が画面上に表示されている。操作が上手くいくと、NFLリーダーズにベストプレイ選手としてランキングされるのだ。

プレイは簡単マイペットなのだぁ!

オフェンスのメインは誰だ!

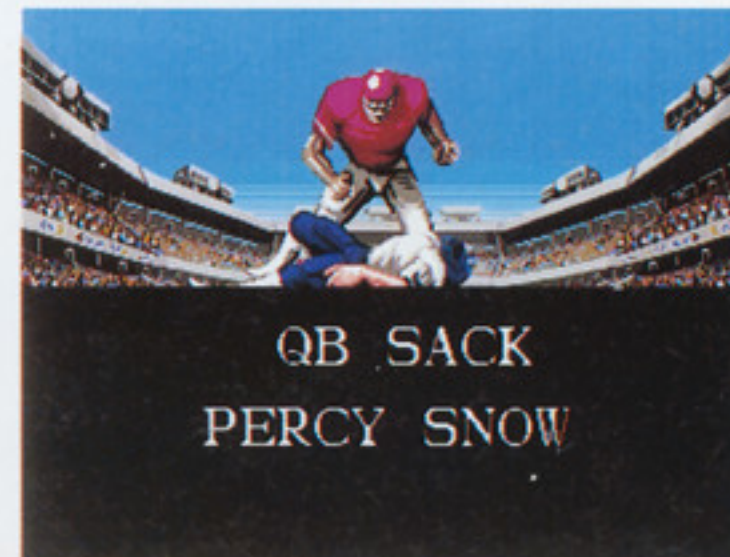
プレイ中、攻撃側のメインは、なんといっても指令塔となるQBとRB、WRの選手達だ。彼らももちろん実名で、得点を入れると表示される。たまんねーッスよ。うひょ。

ここを見よ!

BERNSTIN

上に表示される選手がボールを持って走っていくのだ。これがランプレーの醍醐味だね。

ディフェンスはQBサックだ!

守備側のベストプレイは、なんといってもQBサックだ。これができれば君もスーパーボウラーだ。でも、このゲームなら簡単にできるんだけどね。タマンないっすよ。うひひ。

QB SACK
PERCY SNOW

ファミコンでもできたスリヌケ技がこのメガドラ版でもできる。こりゃうれしいかぎり。サックしまくり。

プレイスケジュールは3年分!

メガドラ版は、プレイスケジュールがなんと3年分もあるんだ。これで過去2年間と今年のゲームが再現できるし、天気も晴、雨、雪の3種類から選択できるのだ。うっひひひ。

TECMO SUPER BOWL

天候が選べるのは、メガドラ版から。気分転換に変えてプレイしてみよう。

グラフィックも変わる。雪の時は、フィールドが真っ白になるのだ。プレイにも若干影響あり。

メーカーさんからひとこと

お初にお目にかかります。テクモ広報の片野でございます。この度は「テクモスーパーボウル」にてメガドライブへ参入する運びとなりました。ウリはやっぱりNFL全28チーム及び選手が実名で登場することと、初心者でも遊べるお手軽さでせう。てなワケで今後ともヨロシク!

T.M.N.T.トーナメントファイターズ

わったしのわったしの亀は(ちゃんちゃん)ケンカ好きー

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●コナミ
●12月3日発売
●8,800円
●ACT
●16M

これを読んだらあなたはたちまちカメを好きになる

「格闘ゲームは、大味なくらいのほうがよい。スピード感があって技が決まった時の感触が気持ちよければ、手堅くまとまっているだけのゲームよりも数倍燃えるぜ！そうさ、俺のハートはカワバンガ!!」という人にうってつけなのが、この「T.M.N.T.トーナメントファイターズ」。しかも人間どうしの対戦プレイは、某ス○Ⅱファンさえもうならせるほどの面白さ。MDオリジナル格闘ゲームでは、文句なく最高峰だぞ。

ここまで読んでも、まだ「しょせん亀だし……」なんて言ってる人は、下の記事を読んで無理やりにでも亀のトリコになるように！

ステージの中には、底が抜けて〝第2の画面〟が出現する場所も……。

カメがみんな同じに見えるのは気のせい

亀の識別は、身につけている布の色と持っている武器によって行う。レオナルドは青で武器は剣、ミケランジェロはオレンジでヌンチャク、ドナテルロは紫で棒、ラファエルは赤でサイ(十手っぽい小刀)だ。顔つきも微妙に違うでしょ？ 性格もそれぞれ違うけど、ピザ好きなのは一緒みたい。

子ガメに変形するタートルズフィギアはタカラから発売中(各1,280円)、愛着がわくね。

どうしてミュータントになっちゃったの？

亀をはじめとするミュータント達は、謎の液体〝ミュータンジェン〟によって変異した。液体を浴びる前は、亀達も一介のミドリガメだったのだ。大ネズミのスプリンターも、もとは〝吉浜武士〟という忍者マスターだった。

これがその、ミュータジェンとかいう液らしい。

元をただせばふつーのミドリガメ

カメ達はどんな乗り物を使うの？

メカに強い亀、ドナテルロが発明した乗り物がメンバーの足。下のスペースシャトルや、右のバイクが代表的なものだ(本当かよ)。この他にもタートル・ワゴンなどがある。すごいね。

スピードの出しすぎに注意しましょう！

じつは テレビアニメも放映中ですよ

キミはもう見たかな？ そう、亀達のテレビアニメが、「ミュータント・タートルズ」というタイトルで、テレビ東京系列で好評放映されているんだ。全25話で、亀達の宿敵はコナミのMD版前作「T.M.N.T.リターンオブシュレッダー」でおなじみのシュレッダーさん。以前公開された映画やゲームとはまた違ったストーリー展開(と設定)を楽しめるぞ。放映時間は毎週水曜の18：30～19：00だよ。

亀達がややマヌケツラだが、それもまたよし。強さと愛敬で、アイドルの資格はバッチリ！

カメが宇宙に行ったわけ

亀達の武術の師、スプリンターが異次元空間〝ディメンションX〟にさらわれた！ そのままにしておけないので、助けに向かったってワケ。

ボスその1、トリケラトンの惑星はジュラシック気味。

師匠誘拐犯のクラングは、クランロボに乗って張りきる。

クラングを倒した後に、さらなる敵が。こいつが黒幕か!?

切って貼って作ろう!!

対戦カメ・秘伝の書

さあ、後のページを気にせずに秘伝の書を完成させよう。これさえあれば対戦プレイはバッチリさ。のりでつなげたら順番に山折り谷折りして、屏風状にしよう。持ち運びやすくなるぞ。

対戦カメ・秘伝の書

レオナルド

前方上中撃墜技のジャンピングスタッドの入力が難しい。コレさえマスターすれば、対戦の幅が広がる。

必殺技コマンド

地走波	下→後ろ斜め下→後ろ＋A or B
ローリングカッター	下→前斜め下→前→＋A or B
ジャンピングスタッド	前→下→後ろ斜め下＋A or B

【あの技この技】

斜めジャンプキックはスキが少ないので、空中戦や逃げなどに有効。懐に飛び込まれた場合は立ち小キックで撃墜しよう。必殺技のローリングカッターは頭上、足元ともにスキが多く、乱用も危険。ジャンプ中にも繰り出せるので、滞空時間と移動距離の長さを生かした使い方をマスターすれば、攻守ともに活躍する。

ドナテルロ

投げの間合いが広く連打技もあるので、接近戦に威力を発揮する。上空撃墜技のドナサマーも強力。

必殺技コマンド

真空波	後ろため→前＋A or B
ドナサマー	下ため→上＋A or B
棒技おぼろ打ち	前→後ろ→前＋A or B

のりしろ　Ⓐに

Ⓐ【あの技この技】

真空波は、繰り出したときのスキが大きいので、遠距離からの牽制用に。ジャンプでの飛び込みには、下方向に当たり判定があるキックが有効。また、不用意に敵が接近してきた場合は、射程距離が長い立ち大キックで出鼻をくじくべし。しゃがみ攻撃からのドナサマー、という"待ち"の戦法は、多用すると嫌われるかも。

ラファエロ

パワフルな2大必殺技だけで何とかなってしまう。技の入力も簡単で、豪快なプレイが好きな人におススメ。

必殺技コマンド

サイスラッシュ	下→前ろ斜め下→前＋A or B
ラフスパーク	下ため→上＋A or B
ドリルアタック	下→後ろ斜め下→後ろ＋A or B

【あの技この技】

突進技のドリルアタック（斜めジャンプ中にも繰り出せる）、撃墜技のラフスパークはともに強力なので、移動や攻撃中に常に"ため"を作っておくこと。いきなり懐に飛び込まれた場合は、2回ヒットする立ち大パンチで対処だ。なおドリルアタックは、敵を画面端に追い詰めれば連続攻撃にもっていける。使えるぞ！

ミケランジェロ

中距離戦を得意とする。つかず離れずの間合いをとるべし。必殺技の入力にややクセがある、練習すべし。

必殺技コマンド

マイキーハリケーン	後ろ→後ろ斜め下→下→前斜め下→前＋A or B
Wヌンチャク	下→前斜め下→前→前斜め上＋A or B
マイキータックル	下ため→前＋A or B

のりしろ　Ⓑに

Ⓑ【あの技この技】

ジャンプパンチに大小がある。下方に敵がいる時は大、空中にいる時は小といった具合に使い分けよう。敵の突進や、懐への飛び込みにはしゃがみ大キックが効果的。接近戦になったら、しゃがみ攻撃→マイキータックルのコンビネーションが使える。Wヌンチャクは、遠距離からジャンプしかかった敵の撃墜用に。

ケイシー

スティックラリアットの最中無敵になることを利用し、遠距離戦の弱さをカバーする戦い方を心がけよう。

必殺技コマンド

ケイシーシュート	前→前斜め下→下→後ろ斜め下→後ろ＋A or B
スティックラリアット	下→前斜め下→前＋A or B
ケイシーダイナマイト	下＋C

【あの技この技】

立ち大パンチは射程距離が長く、牽制にも使える。ジャンプ時の攻撃は、敵と接近している時はパンチ、離れている時はキックといった具合に使い分けよう。時限爆弾のケイシーダイナマイトは、敵を画面端に追い詰めた時にセットすると効果的。自爆に注意。

レイ・フィレ

遠距離の間合いでの戦いが得意。飛び道具の牽制とダイブ技のマンタプレスで敵をかく乱しよう。

必殺技コマンド

ソニックウェーブ	後ろ→後ろ斜め下→下→前斜め下→前＋A or B
マンタプレス	後ろため→前＋A or B
ヘッドバット	下ため→上＋A or B

のりしろ　Ⓒに

Ⓒ【あの技この技】

マンタプレスは技の出かかり時が無敵なので、緊急離脱に使える。キックボタンでのマンタプレスなら、必ず相手との左右位置が入れ替わることも覚えておこう。しゃがみ大キックはスライディングになるので、ソニックウェーブと併用するのが効果的。なお、ヘッドバットは奇襲以外に使えないので、注意するように。

エイプリル

飛び道具こそないが、自ら突進するバックダイブエルボーが強力。もっとも使いやすいキャラのひとりだ。

必殺技コマンド

忍者クロウ	A or B連打
忍者アタック	下ため→上＋A or B
バックダイブエルボー	下→後ろ斜め下→後ろ＋A or B

【あの技この技】

しゃがみキックは射程距離が長い上、大ではスライディングになる。バックダイブエルボーとのコンビネーションで、中～近距離戦は完璧だ。ジャンプ大キックもかなり使えるぞ。ちなみに、忍者アタック）敵の近くで繰りだすと危険！）の最中に、ジャンプの頂点で攻撃ボタンを押すと忍者バックドロップになる。

武者ビートル

地上戦では絶大な強さを誇るホバーリングアッパーを主体とした、アグレッシブな戦いを得意とする。

必殺技コマンド

奥義飛甲弾	下→下斜め前→前＋A or B
ビートルフラッシュ	A or B連打
ホバーリングアッパー	後ろため→前＋A or B

のりしろ　Ⓓに

Ⓓ【あの技この技】

最強の突進技ホバーリングアッパーは、敵を画面端に追い詰めれば最後のアッパーもヒットする。通常攻撃時は常に"ため"を作り、いつでもホバーリング……をできる体勢にしておこう。ジャンプ攻撃では、パンチ(下方攻撃)とキック(横方向攻撃)の使い分けを瞬時に行うこと。奥義……は出かかりのスキ多し。

～対戦の心得～

一、接近時に強攻撃で、投げ技またはせっかん攻撃ができる。無理に狙わず強攻撃の延長として使え。
一、いつも心に"ため"を。連打技はバクチ要素高し。必殺技の無敵時間を把握せよ。
一、必殺技の開発に心血を注げ。他の必殺技や通常攻撃との組み合わせて、かなりパワーアップする。
一、人間どうしの対戦プレイは受け身になったら不利。待ち戦法でも自分のペースで戦え。
一、豪快な体力の減り具合に慣れろ。ワイルド感覚がこのゲームの醍醐味だ。

キャラクター対戦相性表（最高10点）

	レ	ド	ラ	ミ	ケ	レ	エ	ム
レオナ	5	6	4	6	6	5	3	4
ドナテ	4	5	4	4	5	5	3	5
ラファ	6	6	5	7	7	7	5	6
ミケラ	4	6	3	5	4	5	3	4
ケイシ	4	6	3	6	5	4	4	4
レイフ	5	5	3	5	6	5	4	5
エイプ	7	7	5	7	6	6	5	6
ムシャ	6	5	4	6	6	5	4	5

「スプリンター先生、まっていてください！！」
BEEP!メガドライブ12月号特別付録(?)

↑山オリ　↑谷オリ　↑山オリ

リーサルエンフォーサーズ

パッドやジョイスティックとは違う熱いモノがある

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

●コナミ
●12月10日発売
●9,800円(銃同梱)
●SHT
●16M

SPECIAL REVIEW

ゲームセンターで燃えたあの銃でできる 一発一発正確無比にターゲットに撃ち込む快感

俺は何事にもうるさいが、ガンシューティングに関しては特にうるさい。古くはナムコ「シュータウェイ」から、SNK「ビーストバスターズ」、タイトー「オペレーションウルフ」など、ゲームセンターに登場したすべてのガンシューティングをプレイしてきているからだ。俺の仲間にはゲーセンに行ってもガンシューティングしかやらない、成増のマルボロマンことヘビースモーカーのコジャというシューターがいる。そいつと、とにかく片っ端からやりまくった。インカム向上のためなのだろうが、ガンシューティングは2人同時プレイばかりだからな。両手に銃を持って「2丁拳銃だ!」なんて言いながらやってる凄い奴がいたら見てみたいものだ。

そんなガンシューティングのオーソリティーの俺が言いたいことは、このコナミ「リーサルエンフォーサーズ」はガンシューティングの新しい方向性を見い出した革新的なゲームであるということだ。これまでの「ビーストバスターズ」などのガンシューティングは、マシンガンをブッ放して敵を蹴散らし、爽快感を味わうタイプのゲームだ。もちろん、群がるゾンビを木っ端微塵にフッ飛ばしたり、襲いかかる殺人ロボットを粉々に砕くのも面白いし、現に当時は「ビースト」も「T2」も財布の金が尽きるまでドップリとやり込んだ。

だが、人間はサルではなく、やはり人間だ。なにが言いたいのかというと、人は同じ様なことばかりやっていると、飽きるということ。マルボロマンのコジャと、最近のガンシューティングをやっても、俺も奴もあまり興奮することはなくなった。飽きたのだ。

そこで出会った「リーサルエンフォーサーズ」。これまでのマシンガン連射型ガンシューティングとは違い、一発一発撃ち込む拳銃型ガンシューティング。6発の弾丸を補充しながら、正確にターゲットにヒットさせ続けていく快感。シューターとしてもこちらのほうがテクニックを必要とするし、腕の見せどころでもあるわけで、俺もコジャもすぐに「リーサルエンフォーサーズ」に熱くなった。

しかも「リーサルエンフォーサーズ」は2人プレイが熱いうえに、1人プレイでも燃えるトレーニングモードがある。ただひたすらに移動するターゲットを狙い撃つだけだが、その冷徹さがまたその道を極める者にとって、過酷な条件となってくる。

そんな「リーサルエンフォーサーズ」が、MEGA-CDやメガドラに移植され、家庭で楽しめるようになった。しかもあの銃でだ。別売りの「ザ・ジャスティファイアー」を買えば、2人でゲームセンターさながらに、本格的シューティングを楽しむことができる。これは買いだろう。家庭用ゲームである以上、多少のグラフィックの見劣りやアニメーションパターンの減少はやむをえないが、そのゲームの面白さが持つ本質的な部分が変わるわけでもない。

このゲームの魅力を存分に発揮するためには、できるだけ大画面サイズのテレビを使いたい。画面が小さいということは的が小さくなるということで、そのアクションも小さくなる。やはりぜひともデカイ画面で右上、左端と腕を大きく動かしてプレイしたいものだ。34型以上なら十分満足できる。

最後にこんなにも面白い「リーサルエンフォーサーズ」だが、ただひとつだけ惜しいところがある。それは、敵の出現が完全にパターン化しているという点だ。これだとその出現パターンさえ覚えてしまえば、とろい奴でもなんとかなってしまう。やはりゲームといえど純粋な反応速度、反射神経の勝負でありたいものだ。

次作の「リーサルエンフォーサーズ2」(ありそうだぞ)はランダムに敵が出現する正統派ガンシューティングにしてほしいぜ。

THE JUSTIFIER

渋谷洋一
1967年東京都生まれ。本誌「BINARY ANALYSIS」などを執筆するフリーライター。ゲーム基板コレクターとしても、世界各国の放送局に取材されるなど、その道を極めている。

開発者からもひとこと

リーサルはなんと言っても2人プレイが熱い! パッドでも2Pは可能だけど、熱く燃える対戦には「THE JUSTIFIER」が必要だ。売り切れないうちに買っておこう。MEGA-CD所有者にはCD版をおススメします。(ふらのじゅん)

特集 インタラクティブムービー 対話型映像ゲーム

バーチャルシネマがMEGA-CDを変える!?

セガがバーチャルシネマなる新ジャンルを打ち出した。インタラクティブムービーとも置き換えられるが、こういったリアルさと対話性を重視したゲームが登場したことにより、CD-ROMゲームの作り方に地殻変動が起きているようにも思える。より映画やドラマ的で大がかりに開発されるインタクラクティブムービーとはどこがスゴイのだろう。

この時期にキチンとしたマルチメディア作品を提示したセガに底力を感じる。

渡辺浩弐

海外、国内ともに事情通のバーチャリスト。各誌に連載をかかえるかたわら、3冊の書籍を執筆中。他にもすごいCGゲームの開発もやってるとか。GTV代表取締役。

割と今マッキントッシュなどで立て続けに出ているインタラクティブ・ムービーについては、僕は失望しているんですよ。凄いゲームもあるんだけど、つまらないんです。凄いことと、面白いことは違うという意味でです。実際に見ると「おお！」と驚くわけですよ。画面をクリックして、CGがワーッと動いたりして。それは、ただ凄いだけであって、プレイすると、かったるくてしようがない。ロード時間を短くするなどの家庭用ゲームの製作者が、普通に気にするべきことを考えていない。ただ絵のうまい人が、ただ時間をかけて、3Dのレンダリングをやってみたようなのが多い。最後まで遊べるのって、「スペースシップワーロック」以外、あんまりない。それと、ツール環境の問題。特にインタラクティブ・ムービーに関しては、マッキントッシュのツール環境がすごく充実している。それで、感性がある映像作家とか、シナリオライターならばゲームができるっていうふうな錯覚に、みんな、陥っているんです。紙芝居式な、画面をクリックするとCGがグリグリ動く。その繰り返し。しかも出てくるのは、大体、メカと女の子でしょう。ツールが良すぎるから出てくるソフトの種類が限定されてきてしまうわけですね。僕は、あるゲームを作るためには、どういうシステムを構築するかを、考えて、次にどう利用するかということがすごく必要だと思う。

もう1つは、インタラクティビティとムービーという概念は非常に相反するんですよ。だから、インタラクティブ・ムービーっていうのは、バーチャル・リアリティと同じで、非常に矛盾のある言葉なんですよね。一番インタラクティビティの強いものっていうのは、まずゲームですよね。2番目、3番目っていうのは、やっぱり、音楽とか、文学ぐらいですね。例えば、音楽を聞きながら、我々は、音楽に聞きほれていたり、自分で、その上に音を乗っけたりとか、一緒に歌ったりとか、脳のなかでのインタラクティブな作業をやっているわけですよ。文学っていうのも非常にインタラクティブであって、読むスピードは自由ですし、読み飛ばしも自由だし、どの頁から読んでも自由。ところが、映画（ムービー）っていうのは、ものすごくインタラクティブじゃないんですよ。逆に、映画館の暗闇の中で座らされて、みんな、一緒に同じものを見てるんだなあっていう快感。その非常に矛盾のあるものを、どう作るか、とりあえず、インタラクティブ・ムービーに関しては、まだ答えが見えてない状況かなっていう気がするんですね。

「ナイトトラップ」と「夢見館」の話に移りますけど、この2作品に関しては、すごく評価してるんですよ。多分、マッキントッシュなどのハイスペックマシンで動くものより、ずっと面白いし、よくできてる「ナイトトラップ」に関しては、多分、ザッピングテレビのゲーム業界からの解釈。8つのテレビが並んでいて、こっちの場面を見ながら、また違う場面を見る。それが凄く覗き見の快感に、女の子が、脱ぐんじゃないかみたいな快感に繋がっているところが凄い。テレビ業界の人が「ザッピングをやろうよ」と言って、やったら多分、ああいうのはできない。ザッピング感覚っていうのを考えて、それはゲームじゃないかって気づいたら、ああいうのができる。「夢見館の物語」は絵の粗さが非常に好きですよね。だから、メガドライブ、別にバージョンアップしなくても、あのレベルの絵が出て、あれぐらいのリアクションで画面がリアルタイムに動くということを実現できるんであれば、あれでバンバン作るべきだなと思います。ただ、「弟切草」も、そうなんだけど、閉じ込められた空間の中の世界。多分、データ的にあれしか無理ないわけですよね。昔から映画でも、B級映画を作る時っていうのは、セットがあんまり組めないから、1つの家を借り切って、ホラーを作った。それを突き詰めて、1つのホラー屋敷ものというジャンルを作り、そのシチュエーションで他の人と違うのを作るかみたいなことは、すごく面白いと思う。

とにかく、この時期にマルチ・メディア作品として、この2作をちゃんと最初に提示してあげたっていうのは、セガの底力を感じます。マルチメディアソフト振興協会のマルチメディアグランプリというのがあって、僕も審査員で行ってきたんですけど、「夢見」がインタラクティブ部門の奨励賞。「ナイトトラップ」も最後まで残っていました。やっぱり、映像関係やその世界の人がゲーム以外のツールに頼って作った作品よりも、ゲームのノウハウを持っている人が作った作品のほうが面白いじゃないかな。そのへんでゲーム作りの技術や感性がポイントになってくるんですよね。

NIGHT TRAP™
ナイトトラップ

セガ／11月19日発売／8,800円(2枚組)

最先端を走るゲームの未来をかいま見よ！

「ナイトトラップ」は参加できるB級ホラー映画だ。誰でもオープニングデモを見た瞬間から「時代が変わった！」と感ぜずにはいられない。滑らかに動く実写取り込み画像は、まさにシネマ。さらにBGMと効果音による演出が、アメリカンホラーの不気味さをたっぷり味付けしてくれる。このオープニングの感動が、そのままプレイ画面に引き継がれて、再度うれしい驚き。CD2枚組のハンパじゃない大容量は、90分という映画1本分に相当する実写動画の映像を収録している証だ。

この映画の世界にプレイヤー、すなわち君は「SCAT」(セガ・コントロール・アタック・チーム）の一員として入り込む。任務は屋敷の中を監視カメラで捜索、徘徊する謎の敵をトラップで倒して、美女たちを守ること。この敵をトラップにハメる感覚は、まさに〝フィッシング〞。年末は物語に直接参加できるこの作品で、映画やゲームの未来を予感してくれ。

8：02 オレンジ
リビング
Chance 37
Trap 28

CAST PROFILE

ゲスト

ケリー(SCAT隊員)
SCATの一員。マーチン家周辺で続出する行方不明事件の真相を探るために、危険を承知で敵陣に乗り込む。常に冷静な判断力を示し、重要な情報などを監視カメラを通じてプレイヤーに語りかけ、報告してくれるのだが、トラップのタイミングに対しての指示はいまひとつ。彼女の「今よ！」という声には注意を要する。

アシュレー
かわいらしく、おしとやかなお嬢様。中盤ではトニーとのラブロマンスで物語を盛り上げてくれる。

シンディ
一見、活発そうに見えるのだが、おっとりとしていて、全編通じて食べるシーンばかりのボケ役。

メイガン
どの場面でも、1人で浮きまくってしまうほどのやかましさ。でも彼女の歌うテーマソングは必聴！

リサ
5人組の中では一番セクシーで大人っぽい。その美しさゆえにバスルームで襲われてしまうのか!?

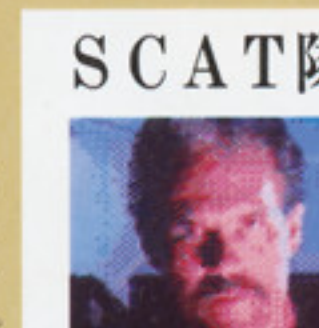
マーチン家の人々

サラ
マーチン家の美しき長女。5人娘を屋敷に招待した張本人。スタート直後のベッドルームに注目！

トニー
サラのいとこ。無口な青年だが、その隠された過去は悲しく、アシュレーを陰謀から助け出そうとする。

ヴィクター
マーチン家の主人。スケベそうな中年のキザおやじ!? 若い女の子たちの来訪に喜びを隠せない……。

シーラ
ヴィクターの妻。若い女の子の美しい肌を見るとついムラムラと手を出そうとするのは何故なのか？

ジェフ
マーチン家の長男。歯磨きの大好きな青年。攻撃的な性格で、他人に危害を与えることを楽しんでいる。

SCAT隊長 シムス
渋く苦みばしった中年男。プレイヤーの作戦の失敗は断じて許さない！ 彼の毒舌と一方的な通信拒否には苦しめられる。

ナイトトラップキーポイント場面集

このゲームはリアルタイムで8つのシーンが同時進行していく。正確なタイムチャートを作成することが、君をエンディングへと導くだろう。

ホール1
キッチン
リビングルーム
エントリーウエイ
ドライブウェイ
ホール2
バスルーム
ベッドルーム

地下室にはいったい何が？

「きれいな肌ね♡」

「元気がいい！
はちきれんばかりだ……」

楽しい楽しいララララ……。満月の夜にやってきたのは、無邪気な6人の男女。明日の朝、生きて帰れるのは果たして……。

到着！ 今夜の生け贄たち！

(美味しそうで)綺麗なお嬢さんたちをお迎えすることができて光栄です。その芳しき御手に我が口づけをお受けください！

リサに同行した弟のダニーは、1人危険を感じていた。

役立たずのSCAT隊員1号

何も知らずに浮かれる娘たち

酒もツマミもないのに、いきなりパーティーを始めてしまった、陽気なおちゃらけガールズ！

オーガ退治に疲れたプレイヤーにメイガンがテーマソングをプレゼント！ 狂ったように歌い踊る彼女たちを見ていると、だんだん守ってあげたいという気分が薄れていくのはなぜだろうか……？

でもやっぱり女の子。ここでは見せないが、トニーとの恋におちるアシュレーの姿は可愛い。必ず見よ！

SCAT隊員の

あんたいったい何しにきたの？

「私のお気に入りの部屋なの」

要チェック

ここが見どころ!!

SCATのマヌケぶりを笑え

単独行動、命令無視は当たり前、敵には必ず背後をとられてしまうという彼ら。B級ホラーのお約束"ヤラレ役"を一身に引き受け、三文芝居的まじめくさった演技はアカデミー級か!?

隊長命令を無視の上、単独でホールＩに突入したオマヌケＳＣＡＴの典型的隊員ジェイソン君は、あわれ黒衣の敵の餌食となってしまうのでありました。

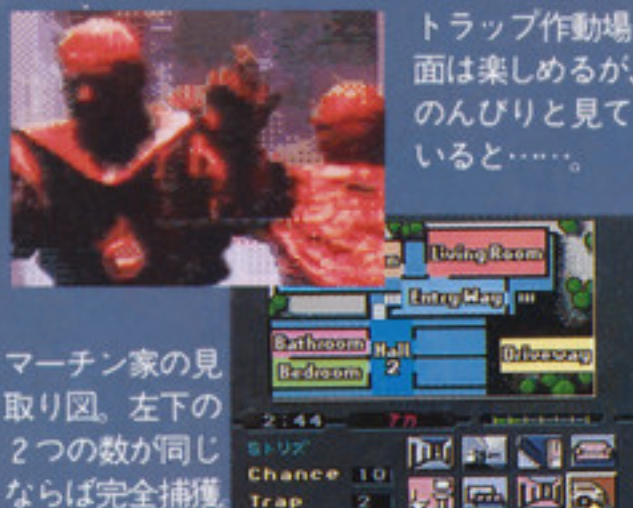
ひょうきん者のオーガース!

黒衣でゾロゾロとうろつき回る正体不明のオーガース。最初は不気味な彼らだが、結構愉快なヤツらであることに気がつく。ゲームの後半は、彼らのオーバーアクションも楽しんでみては。

指パッチンしながらボール牧然とふらつく（ように見える）オーガ。おどけた彼らも、マーチン夫妻によれば可愛そうなヤツなんだって。どうしてだろ？

トラップのトラップ!? 敵捕獲数に注意せよ!

敵を発見して、トラップを作動させる、フィッシング感覚のこのゲーム。しかし20回ほど"釣り逃し"をすれば、鬼のシムス長官のお叱りとともに、ゲームオーバーが待っている。はっきり言って始めは、物語を見たり、ワナの作動を楽しく見ている余裕はない。各場面で同時に敵がうごめいていることも多いので、捕獲のタイミングをメモっておいて、素早く画面を切り換えてトラップを作動させないとゲームは続けられない。まさに物語の《見せ場》こそプレイヤーをハメるトラップなのだ! もう1つ注意が必要なのが"コードチェンジ"。このシーンを見逃すとトラップは作動不能になるぞ。探せ!

トラップ作動場面は楽しめるが、のんびりと見ていると……。

マーチン家の見取り図。左下の2つの数が同じならば完全捕獲。

マーチン家7つの謎!

その1 ワインの謎を追え!

マーチン家の別荘は湖の畔のワイナリーハウス。さぞかし美味しいワインがたくさんあるのかと思えば、訪問してきた女の子たちには一滴も振舞われない上に、極上モノは「オーガ」にあげるそうだ。お客にも出せないワインとは何なのだろうか？

その2 地下室にも何かある

屋敷の各部屋には隠し扉があって、謎の地下室につながっているらしい。ワインの貯蔵庫があるようだが、サラは、リサの弟が地下室に入るのを警戒しているようだ。黒衣の「オーガ」が、ひんぱんに地下室に出入りをしているのも気になる。

その3 慈善奉仕の意味は？

マーチン夫妻の今晩のお出かけの理由は「オーガへの慈善奉仕」だという。どうやら極上モノのワインを「かわいそうなオーガ」に飲ませてあげることらしいのだが、酒を飲ませる慈善活動なんて、なんだか妙だな……。

その4 チェリーシャーベットの味を探れ

食いしんぼうのシンディがキッチンに入るなり、いち早く目を付ける真っ赤なシャーベットは、サラいわく、マーチン家にはなくてはならないもの。けっこう美味しそうなのだが、なぜか食べさせてはくれない。サラがケチなのか、それとも……。

その5 オーガの正体を暴け!

最初は強盗のように見えた黒衣の「オーガ」。退治しても退治してもゴキブリのようにわいて出てくる彼らの正体は何なのだろうか？ マーチン家の会話を聞いていると、まるで「アル中のかわいそうな人たち」のようだが……いったい。

その6 トニーには悩みがあるらしい

物語の冒頭で、トニーはマーチン親父に悩みを聞いてもらっているが、どうやら彼の恋人が亡くなってしまったらしい。トニーは、彼女の死の責任は自分の《生まれ》にあると思いこんでいるようだ。さて、彼の苦悩のもとはなんなのだろう？

その7 マーチン家族の正体は……

トラップだらけの奇妙な屋敷に住み、黒衣の怪人軍団オーガースを愛し、大切なお客様には美味しいワインやシャーベットを出し渋る。マーチン家の人々って、いったいぜんたい何者なの？ ただの変人家族ではなさそうな気がするけど……。

マヌケさを見よ

すごい食欲のお姉さん

これで偵察？ 笑わせるなよな!

見とれちゃいけない! 彼女を助けなければ、即ゲームオーバーだぞ。

リサちゃん気をつけて

オーガのボス反撃を開始

チャンスは2回!

ホールＩでメイガンが捕まってしまった! ケリーにせかされて、トラップを作動させると、悲惨な結末が待っている。ここは一息待つのが正解。

シンディを守るのは

間一髪で彼女を助けたのはジェフだった! だがこうなってしまうと結末は…。

せまる色男!!

むっつり色男のトニー。アシュレーだけじゃなく、ケリーもその毒牙にかけるというのか!

「イェ〜イ!

SCAT隊突入

いよいよクライマックス! マーチン家の謎と秘密がついに明らかになる。果たしておマヌケSCATは、事件を解決する事ができるのだろうか!? 長く険しいパーフェクトエンディングへの道は今、開かれたのだ! ケリー達を助けられるのは君しかいない!

夢見館の物語

セガ／12月10日発売／7,800円／VRC

謎解きよりも館の雰囲気を味わおう!!

従来のアドベンチャーゲームは、いかに実写取り込みやＣＧで画面を飾ろうと、しょせん止め絵であったり、ウインドウを開いて〝話す〞などのコマンド選択をしなければならないものがほとんどだった。この「夢見館の物語」がそれらパソコンアドベンチャーと違うのは、極力ウインドウ、文字などを排し、行動のすべてが自分の視点で表示されることだ。これにより、あたかもプレイヤーがモニターの中で冒険しているような錯覚を与える、バーチャルシネマ作品になった。

こういうゲームを安易に作ろうと思えば、３Ｄダンジョン的な部屋を探検し、フラグが立った時にアニメーションを入れればできる。しかし、それでは読み込み時間のタイムラグ、通常画面とアニメ画面の格差から違和感が生まれ、バーチャル性が損なわれてしまう。「夢見館の物語」が生まれる背景には、もちろんＣD-ROMメディアの誕生が欠かせないが、ＣＧ技術とゲーム性をうまく融合させたコンセプトとセガの手腕は賞賛に値すると思う。

入り切らなかったナレーション部を初公開だ!!

まるい月夜の晩でした。

空いっぱいに散りばめられた星座たちの姿を、まるで影絵のような森の木々たちが、夜空にゆられながら静かに見上げています。

あなたは、知っていますか?

この森の奥深くにただずむ大きな一本のニレの木には、あなたのおばあちゃんが、まだあなたよりも小さかった頃……そのまた昔から、不思議な不思議な言い伝えが残されているのです。

静かにひっそりと立っている、一本の大きなニレの木。その周りには、いつの頃からか、それは見事なお花畑が広がっていました。真っ赤に鮮やかな、みんながとても良く知っている……それでいて、その花の名前は誰も聞いたことがない……そんな不思議なお花畑が、一面に広がっているのでした。

そして四年に一度、そう、まるで今夜のように見事な満月の晩に、そのお花畑の花達がすべて咲きひらいた時。たくさんの蝶の群れが、どこからともなく現れては、その上をいっせいに飛び交うのだそうです。

その蝶の群れは、あてどなくさまようかげろうのように、はかなく寂しげであるともいわれ、その羽は湖水のように澄んで、まるで月夜の青い空の色を染め移したかのように、おぼろに美しく光りかがやいているのだともいわれ……実のところ、誰一人として、その本当の姿を見た者は、いないのでした。

オープニングは草むらで伝説の蝶を発見したところから始まる。

この洋館には人影はないが蝶が住んでいた。しかしその蝶は…。

十字ボタンの入力にスムーズに反応、タイムラグはほぼなし。

先に館に入って行った妹はどこにいるのか？　手がかりを探せ！

従来のアドベンチャーゲームは…

'90年4月に発売されたシグマ商事「サイオブレード」。宇宙を舞台に謎を解く、Ｔ＆Ｅソフトのパソコンゲームの移植作。アニメももちろんあり。

要チェック ここが見どころ!!

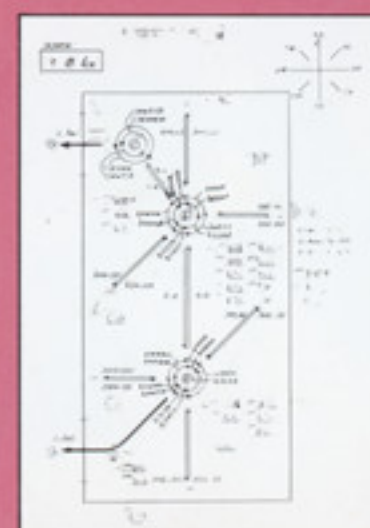
天井を見上げる様子など、まさに子供の視点。これが大人だったらもうすこし天井が近いはず。

目で蝶を追いかけるシーン。蝶の浮遊感と、カメラワークの妙が光る場面の１つだ。

子供の視点を自然に再現したカメラワークの数々

このゲームの主人公は少年である。そのためその視点は非常に低く設定してある。オープニングではうつむきぎみの視点で不安を表し、館に入ってすぐにあたりを見回す。それだけじゃなく、階段の昇り降りや段差での視点の上下など、不自然じゃないようにいろいろな工夫が施されているのだ。キミもきっとこのリアルに驚くぞ。

ワークステーションを使った大がかりな開発

先月の「夢見館の物語」制作秘話インタビューでも紹介したんだけど、このゲームでは開発機材としてシリコングラフィックス社のＣＧワークステーション〝アイリス〞が使われている。これによりＣＧの計算処理がより速くなり、より矛盾のない映像ができあがったわけだ。詳しくは前号参照！

ＣＧを使うゲームならではの開発機材。なかなかこういう画面は見れないぞ。

インタラクティブを感じさせる注目のソフト

ジュラシック・パーク

セガ／発売日未定／価格未定／VRC

8月に発売された人気映画のフィーチャーゲーム「ジュラシック・パーク」がCDになった。しかもただ単にCDに移植したのではなく、完全オリジナルゲームとしてCGを使った3Dアクションシューティングとして生まれ変わったのだ。言ってみれば、夢見の3D映像＋リーサルエンフーサーズといった感じだろうか。現段階ではSEGA-CDでの発売予定だが、国内でも出るといいね。

襲いかかる恐竜！　早く麻酔銃を撃ってヤツを眠らせせよう。

ロム版のように博士と恐竜の2人を操ることはできないぞ。

レベルアサルト

ビクターエンタテインメント／発売日未定／価格未定／SHT

ルーカスアーツ社による、「スター・ウォーズ」シリーズ1、2作目のストーリーをベースに作られた、オリジナル3Dバトルシーケンスゲーム。映画の取り込み映像や音声もふんだんに使い、これまでに発売された「スター・ウォーズ」ものとは桁違いのリアルさを演出している。これこそ次世代を担うインタラクティブゲームになるのではないかな。

MEGA-CDとは思えないバトルシーンの美しい映像。帝国軍機を捉え、撃墜しろ！なめらかな動きに驚くはずだ。

こういった映画からのシーンを大量に使えるのもルーカスアーツならでは。バトルシーケンスは全16面だ。

マイクロコズム

ビクターエンタテインメント／1月発売予定／7,800円／SHT

全編にフラクタルエンジンと呼ばれる技法で描かれたCGを使用し、潜水艇で体内を冒険するシューティングゲーム。取り込み画像とCGを合成したオープニングデモ、ゲーム中のインサートカットなど、奇抜なアイデアがあふれているぞ。

実写との合成で盛り上げるオープニングで体内へ侵入しなければならない理由が明らかになる。ゲーム面はかなりドクドク、ウニウニしてる。

インディ・ジョーンズ　アトランティスの運命

ビクターエンタテインメント／発売日未定／価格未定／ADV

「モンキー・アイランド」でおなじみのスカムシステムを使ったアドベンチャーゲーム。しかし、このインディは映画にはないオリジナルのストーリーなうえ、登場キャラがすべて喋る。字幕もつき、映画的手法がいろいろ使われている作品だ。

絵柄だけ見ると「モンキー・アイランド」と大差ないが、まるで字幕つき映画を見ている気分にさせてくれるゲームだ。ファンは楽しみだね。

AX101

セガ／3月発売予定／価格未定／VRC

誰にでも楽しめる娯楽性を強く打ち出しているのがこの「AX101」だ。敵との戦闘、分岐点での進路選択はキミの手で行うが、ほかは基本的に自動。ゲームとイメージアニメーションの比率が同等なので、映像中心のゲームと言えそうだ。

以前の写真に比べ、スコア、シールドなどのコックピット情報が充実した。動画のグラフィックも細かくなっているようだ。

SEGA-CDはインタラクティブの宝庫になりつつある……

CD-ROMなどの大容量メディアが登場したことで、CGや実写映像を動かすことができるようになり、マックやIBM-PCではすでに数年前からこういったインタラクティブ性を打ち出したゲームが開発されるようになっていた。CD-ROMマシンとしてMEGA-CD(SEGA-CD)は後発で、そういう面で立ち後れていたが、海外では豊富なノウハウや映像ソースなどの財産を背景に、今さかんにSEGA-CD向けにインタラクティブムービーが開発されているのだ。日本はそういった環境面がまだ弱く、SEGA-CDの移植が検討されているようだ。このページで上げたゲーム以外にも、実写取り込みの3Dボクシングゲームや「マッド・ドッグ・マクリー」など、魅力的なゲームはいっぱいある。ぜひとも日本発売を期待したいところ。セガは来年4月完成の新社屋にマルチメディアスタジオを開設する予定だが、まだまだ海外がインタラクティブゲームをリードして行きそうだ。

ヴァージンの「The 7th Guest」(IBM-PC)。初期のインタラクティブ・ムービーだ。

一時は発売予定があったセガの「スーワ・シャーク」。

⬆アメリカン・レーザーゲームの「マッド・ドッグ・マクリー」

⬇⬆こういったミュージックビデオゲームもぜひ発売を！

CLOSEUP

バーチャルシネマ元年を演出するセガが語る

㈱セガ・エンタープライゼス コンシューマソフト研究開発本部長取締役 重田守

11月に渋谷でクリエイティブ・センターを、来年4月にマルチメディアスタジオをセガは開設する。これはマルチメディアを念頭に置いた環境作りに他ならないし、バーチャルシネマをこれからのCD-ROMゲームの核として考えていることは間違いない。そこで重田本部長に、バーチャルシネマの未来と方向性を語ってもらった。

──「夢見館の物語」や「ナイトトラップ」など、インタラクティブ性の高いゲームをセガさんではバーチャルシネマと名づけましたが。

重田　もともとデジタルピクチャー社などの映像のデジタル化技術を、アメリカで研究してゲームソフトに結びつけようとしていたんです。しかし実写やCGを使う技術ベースがあっても、企画・演出がなければしようがない。そこで仮想現実と映画的部分をドッキングさせてインタラクティブ性を出していくというところから、バーチャルシネマと名付けたんです。私どもが松竹さんなどと提携したのは、そういった企画・演出部分での協力関係、さらにカメラワークやエフェクトなどでも映画に近い形で応用できるようになるという意味もあるんです。

──海外のほうがそういった環境面やソフト面で日本に比べて先行しているような気がしますが。

重田　技術的には日本も進んでいます。ただ、決定的な違いは開発ツールなどがしっかり作られていて、サードパーティーや外部のスタッフでも同じ環境に馴染んでいることですね。もう1つは映像の機械がパソコンレベルでコントロールできるようになっている。そして、映画にしてもビデオにしても、素材が多数あることです。これは日本が遅れているというより、マーケットの違いではないかと思います。

そういった面ではアメリカのレベルに近いものにするために、11月には渋谷にクリエイティブセンターを、来年4月に新社屋にマルチメディア・スタジオを開設します。組織的にもソフト制作で大幅な変更を行いました。今までになかった「ソフトウェア技術開発部」というのを設立して、ソフトウェアライブラリー、開発ツール、技術情報、テクニカルサポートなど、チーム別編成をやっています。例えば動画の画像圧縮という部分では、パソコンやワークステーションでもそういう技術は進んでいますが、メガドライブは、色数が制限されているので、我々の場合、減色技術やツールを考えなければならないわけです。こうして蓄積した技術情報を一元化し、日米同時進行でさらに次の展開にもっていきたいと思っています。

──業界全体が今後はこういったインタラクティブムービーを主に作るようになるのでしょうか。

重田　CGを含め、蓄積された技術を持っているメーカーは日本でも限られているんじゃないかと思います。次世代のゲーム機が出て、変形スプライトが使えるとか、何万ポリゴンという能力があってもゲームが面白くなければしようがないわけですし、研究や蓄積なしに作れない。新しいワークステーションを使うにしても使いこなせるかという問題もありますから。そうなると取り込み映像とかデザインレベルの差じゃなくなってくるんですね。

いずれにしてもCD-ROMという媒体は、次のマルチメディアハードではセグメンテーションを考えてやらなければならない。ですからバーチャルシネマのような先端CGを使ったゲームも、カメラワークを含めてポリゴン、テクスチャ、スプライト、いろんなものを使った技術をミックスすることで、ゲームの作り自体が変わってくるのではないかと思います。

──次世代機は、こういったバーチャルシネマのようなゲームが今より作りやすくなると思うのですが。

重田　そうですね。そういったテクノロジーに確実にチャレンジして行かなければ、ソフト戦略、マーケットとも停滞してしまうのではないでしょうか。アーケードでヒットしたものを移植するということだけじゃなく、限りなくチャレンジすることが必要なんじゃないかと。映画の世界でも白黒からカラー、さらに高画質になり、産業が活性化されました。これはゲームの世界でも同じなのではないでしょうか。ハードの性能という意味で捉えてくれれば、プレイヤーは違った目で見てくれるでしょうし、つまらないなと一度離れた人も戻ってくれるのではと思います。

──バーチャルシネマの将来はどうなっていくのでしょうか。

重田　最終的には制作の部分で企画・演出にこだわりを持ったゲームを作っていきたいと思っているんです。そのために、我々ビデオゲームの業界に少しでも映像の方とかアニメーションのプロダクションの方とかあるいは特撮の方とか異業種の方に感心を持ってもらいたいということです。これまでの仕事ではできなかったことがゲームではできるという「可能性」、つまりインタラクティブ性に対してですね。そういう人材を幅広い分野から集めてますから、こういった人達にゲームを理解してもらったら、バーチャル性、またはインタラクティブ性の高い本当に面白いゲームができると確信しています。

私どもは、これからセガが変わるんだという部分をソフトを通じてアピールしたいと思っています。その中にはバーチャルシネマのシリーズもありますし、アーケードの人気ゲームの移植、さらにはセガならではと思っていただけるような画期的なものもチャレンジしていきたいと思っていますので、今後のセガに期待してください。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足先に紹介します

真・女神転生
アクマを殺して平気なの？

シムス／12月発売予定／7,800円／RPG

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

MEGA-CDでさらにパワーアップした「真・女神転生」は着々開発進行中。もう吉祥寺の街は完璧に仕上がったぞ。

吉祥寺の街がここまで完成したぞ!!

毎月新情報が続々届く「真・女神転生」。今回はいよいよ、ゲームのスタート地点でもある、吉祥寺の街が完成したので報告しよう。

吉祥寺には主人公の家をはじめ、同級生の女の子の家、地下商店街、駅、駅ビル「エコービル」、井の頭公園などなど、いろいろな施設がある。その中でもメインとなる地下商店街を、今回は徹底的に紹介するぞ。描き直されたキャラクターもしっかり見てくれ。

名前を入力せよ

夢の中に登場する、顔のついた不思議な壁。ここで名前を登録する。

パラメータ画面

ロウヒーロー

カオスヒーロー

ココがヒーローの部屋

スーファミ版に比べると、置物が増えたように感じられる部屋だ。

鉄道は止まっている

JRと井の頭線、どちらも閉鎖されている。事件発生か？

商店街にたむろするチーマー。リーダー格の小澤は重要人物の一人だ。

愛犬パスカル

ヒーローの家で飼っている、犬のパスカル。ちょっとハスキーっぽい顔。

この男が吉祥寺のチーマー小澤だ！

ゆりこ

夢の中で会う謎の女性ゆりこ。しかし現実の世界でも会ってしまう。

ヒーローの母さんもいる

ゲームスタート直後、ヒーローは母親に買い物を頼まれる。

謎の男

商店街で暴れる男。この後なんと悪魔に変身するのだ。

戦闘だってできるのだ！

完成しているのは、吉祥寺の街だけではない。戦闘シーンもかなりできている。ただし、まだ悪魔との交渉（こうしょう）などの細かい部分が未完成。完成は近そうだ。

ブフーラの魔法

悪魔が魔法を使った。このように3Dダンジョンらしく、奥行きを感じさせる魔法もある。

デビルアナライズ

ヒーローのコンピューターには、悪魔のステータスを調べる機能もあるのだ。

ブラウニー

ガキ

ゾンビ

ピクシー

次号の情報を待て!!

マイクロコズム
シグノシス会心のアニメーションSHT

ビクターエンタテインメント／1月発売予定／8,800円(予)／SHT

完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ

すでにFM-TOWNSで発売され、その独特な世界とカッチョイイ動画の数々が話題のこのゲーム。早く見せたい……。

超ミクロのインナースペースバトル!!

人間の体内を舞台とした3Dシューティングゲーム。それがこの「マイクロコズム」だ。日本ではFM-TOWNSで発売されていて、新ハード3DOにも移植が決定しているあのゲームだ。このゲームの見どころは、何といっても全編におよぶフラクタルエンジンという技術で表示される体内の様子だろう。次のページを見てもらえばわかるが、この不安定な空洞を自機は進んで行く。ではなぜ体内に侵入しなければいけないのか。今回は、そこの部分を中心に、デモやゲームの画面を折りまぜながら紹介して行こう。

体内で繰り広げられる3Dシューティング。謎の異物の攻撃が激しく、美しい。

惑星ボーダーを二分する会社の一つ、サイバーテック社。物語は、ここから始まる。

ヘリが飛びかうサイバーテック。いったい何が起きたのか……。

実は社長の体にはアクシオンの毒牙がかけられようとしていた。

社長の体にマインドコントロールユニットが埋め込まれた!!

この男に私の恐ろしさを思い知らせてやる

↑救出した時に、その手術はすでに終わっていた……。→アンプルの瓶にはライバル社アクシオンの文字が！

そしてキミは社長の体内へ……

2051年β(ベータ)星系惑星ボーダー。このプラント惑星で巨大会社サイバーテック社とアクシオン社は覇権(はけん)争いをしていたが、まもなくサイバーテック社が勝利を収めることは誰の目にも明らかであった。反攻を試みるアクシオン社は、秘かに陰謀(いんぼう)を企(たく)み、サイバーテック社の社長の脳に、ミクロ化したマインドコントロールユニットを埋め込んだ。それを取り除くには、誰かがミクロ化して社長の体内に入り、そのユニットを破壊しなければいけない。君はサイバーテック社の社員としてこの特殊任務を受け、社長を助けるために戦う。体内侵入マシンとともにミクロ化された君は、注射によって社長の体内へと注入された。迅(じん)速(そく)かつ的確に体内を探索し、マインドコントロールユニットを破壊するのだ！

今、社長!! 助けます!!

出てきたのは、ミクロ処理を施された1機のマシンだった。これが君の操る体内戦闘艇だ。

社長の生命がかかっているこの使命をなしとげろ。上の写真が哀れな社長の姿だ。つるっパゲ。

体内の血管に注射される注射の針。これは何千倍という拡大画面だ。いま、この針の先から注入されようとしているのは……。

血液とともに流れていくマシン。これから何が待ち受けるのか。ちなみに、上のでかい顔が、操縦している主人公だ。

マイクロコズム
体内通過経路

ステージ5 脳
ステージ4 頸動脈
ステージ3 上大静脈
ステージ2 左肺
ステージ1 腕の静脈

インナースペースコラム 身体の仕組み

社長に注入されたマインドコントロールユニットは、細菌ではないので人体の能力で除去はできない。しかしそれとともに免疫のない病原体も混入したようだ。このゲームで社員が体内に入るこの治療方法は、現代のモノクローナル抗体によるミサイル療法と、ターゲティング療法を進化させた結果といえそうである(以上推測)。

体内はワケのワカラン敵でいっぱい!!

社長の体内では、すでにマインドコントロールユニットが脳に侵入している。そして、体の主要部分にはすでに侵入者を予測してか、アクシオン社の絶命遂行装置(ボス)が配備されている。君は、心臓や肺などを通過してそれらを破壊してから脳へ向かうのだ。

デモ。血管の向こうから回転しながら登場。こいつがボスだろうか。

おっ!?

これは何だろうか。これも、社長の命を狙う細菌らしいのだ。破壊してしまえ。

こんなインサートデモがいっぱい入る。パターンは他にもいろいろあるぞ。

血管内壁から突如として突き出される突起物が、自機を襲う。うまく避けないといけない。

この丸い文字が描かれているのがアイテムだ。取ってパワーアップすればよろし。

IN THE BOSS AREA

最初のステージである腕の静脈をクリアすると、最後には敵のボス級のメカが待っていた。血管の直径とほぼ同じ大きさのボディに圧倒されるな。中心を狙え!

敵も、もちろん攻撃してくる。ミサイルには十分注意しておかないと、確実に狙われる。

コアへ攻撃を集中していると、両端の端子からプラズマが。危険!

中央を撃つと、右に見えるダメージメーターが減っていく。0にすれば破壊できるぞ。

次回はスゲーぜ!

ダンジョン・マスターII スカルキープ
リアルタイムRPGの歴史が変わる!?

ビクターエンタテインメント／3月発売予定／8,800円(予)／RPG

完成度ゲージ 70%　1人プレイのみ

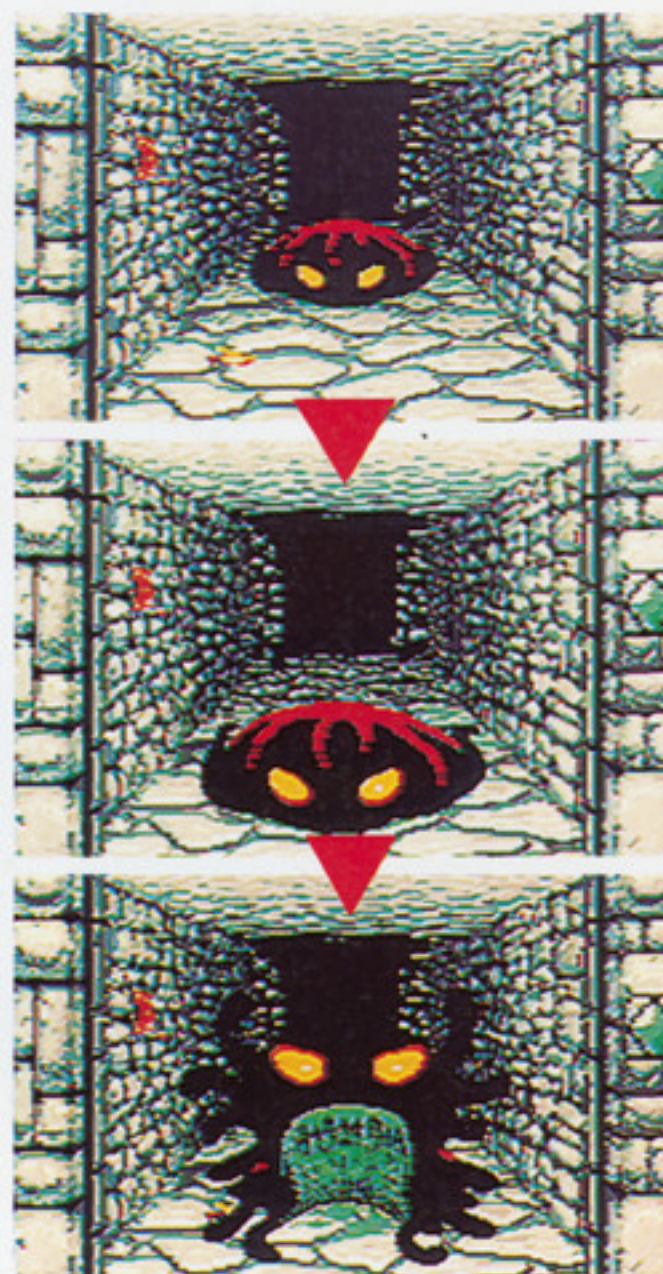
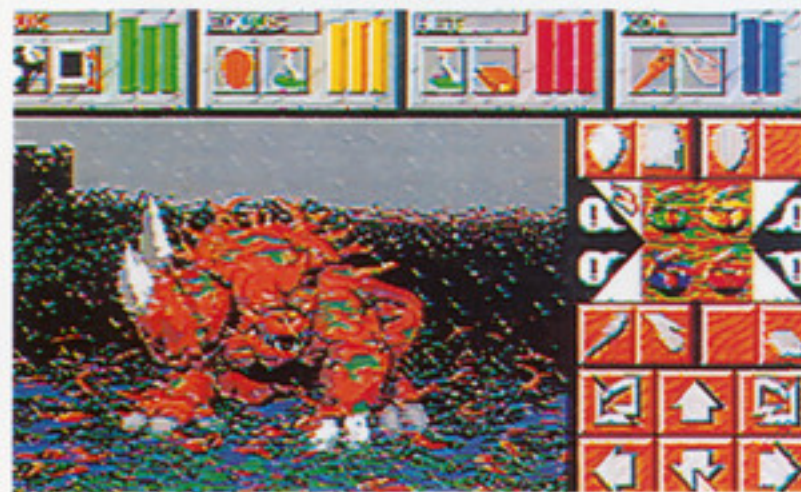
世界中で絶賛され、リアルタイムRPGのジャンルを作り上げたダンマスが、最新作を日本先行発売！　新たな迷宮に驚け！

世界に先駆け日本先行発売!!　新シリーズ第1弾だ!!

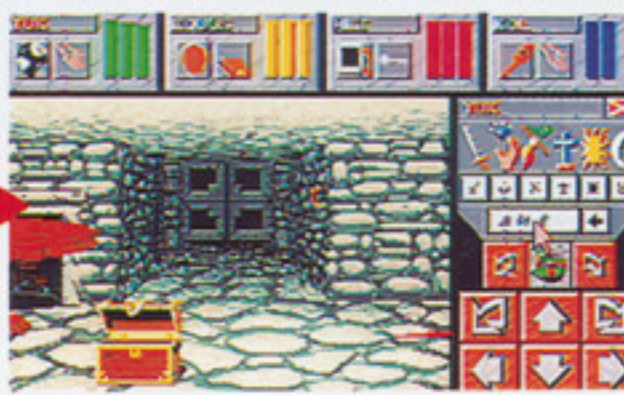
3月発売を目指し、着々と開発進行中の「ダンジョンマスターII」。世界各国のパソコン、家庭用ゲーム機で発売される予定の人気作品だが、新シリーズの第1弾「スカルキープ」は日本で先行発売されるのだ。これはダンマスファンにはたまらない吉報。リアルタイムRPGをゲームファンに認知させた大作が、スリルとサスペンスと恐怖でMEGA-CDを支配するぞ。

今回はダンマスの基本的な部分と、IIの特徴を少ないページながら紹介していきたいと思う。

パーティーを作れ

最初に勇者の館でパーティーを組む。1人で出発もできるが、ちょっとツライ！　勇者は15人用意されているぞ。

リアルタイムで襲いかかるモンスター!!

モンスター達はそれぞれ自分の考えで行動している。無理して戦う必要はないのだ。

魔法が豊富！ 組み合せを紹介するのも大変!!

魔法はシンボルの組み合わせで唱えることができる。シンボルは4つに大別できる。

これはクラス／アライメント・シンボルを決めているところ。大量のマナが必要だ。

コマンドを覚えないとこの世界は旅できないぞ

ダンジョン画面

①ダンジョン画面②アクションハンド（左手）③アクションハンド（右手）④体力グラフ（左からヘルス、スタミナ、マナ）⑤攻撃、防御などの選択⑥隊列表示、変更⑦魔法⑧リーダー表示、変更⑨進行方向を決める

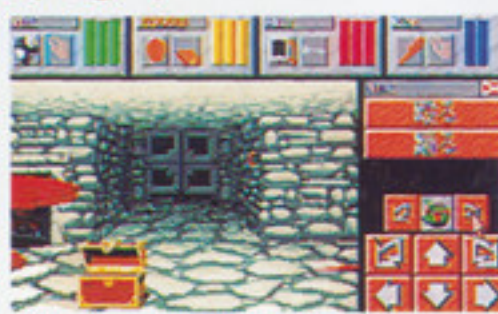
インフォメーション画面

⑩目アイコン（物を見たり読んだりする）⑪ロアイコン（食糧や水を食べたり飲んだりする）⑫スリープアイコン⑬持ち物⑭体力値⑮食糧グラフ⑯首⑰アクションハンド⑱ポーチ⑲頭⑳胸㉑腰㉒足㉓アクションハンド㉔矢筒

魔法のシンボルの組み合せ

魔法はパワー、エレメント、フォーム、クラス／アライメントの4つのシンボルを組み合せて唱える。どのシンボルもマナを消費するが、消費量は構成によって違うのだ。魔法を覚えるには、基本的に敵を倒して得たり、フィールドやダンジョンで拾って知ることになる。かなり複雑だ。

どうやって戦うのかな？

敵と遭遇したら、〝！〟マークで攻撃魔法を使うか、⑤をクリックして斬るとか殴るなど直接攻撃を選ぶ。今回はどちらの手もアクションハンドになっているのだ。

持ち物により表示が変わるぞ。

ポイントをよく見て戦え！

ヘルス	肉体的強さを表す。0になると勇者は死んでしまう。
スタミナ	精神的な強さを表す。半分以下になると勇者の全体的能力が低下する。
マナ	魔法を使うために必要なエネルギーの値を示す。マジックポイント。

閉鎖空間を抜け出し、新たな世界へ旅立て！

「ダンジョン・マスターII」のシステムは、以前のシリーズをさらにグレードアップし、モンスターのアニメパターン、３Ｄ描写、戦闘の戦略性など前作とは違った戦いが楽しめるようになっている。そこでゲームの初期で見られるダンマスIIの特徴のいくつかを紹介してみたい。見どころの多さに驚くんじゃないかな？

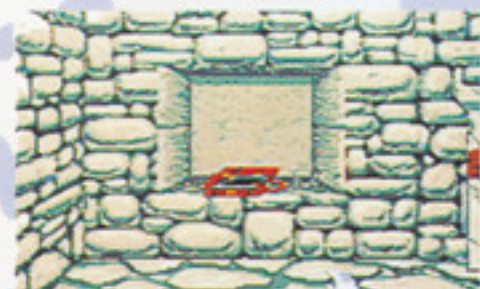
ダンジョン・マスターII スカルキープの特徴

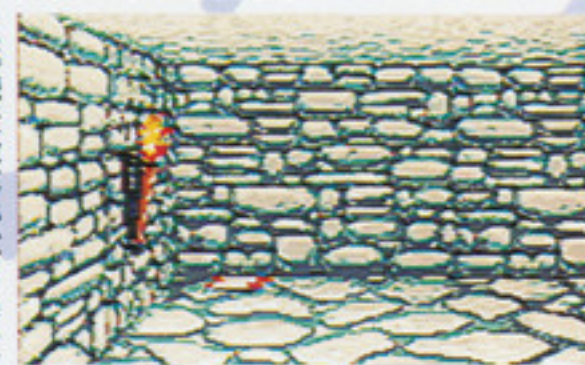
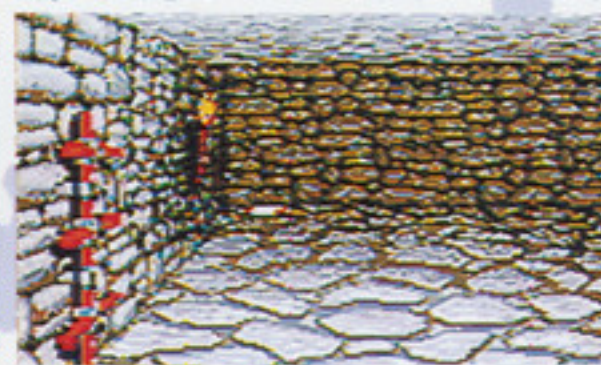
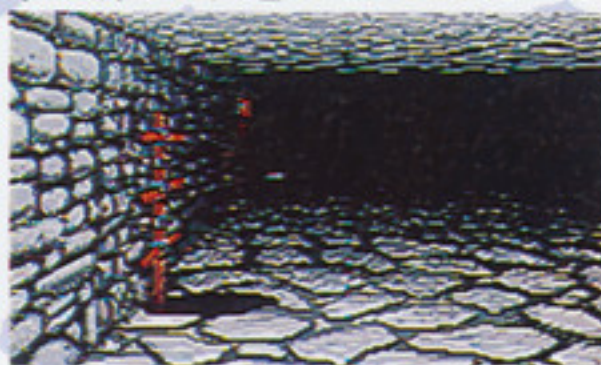
CHECK THIS ONE アイテムの売買

前シリーズではアイテムは敵から入手したり、ダンジョン内に落ちていたりしていたが、IIからはものを売買したり換金したり、交換までできるようになった。店によって品物は違うけどね。

売買と交換のカウンターは違う。品物を良く見て買え。

CHECK THIS ONE モノを取る

モノを取るのは以前からできたが、今度は宝箱を開けたり、中身を取り出したりということさえできるようになったんだ。本当に自分の手のように自由度が増したということだろう。壁掛けの絵を外したりもできるぞ。

CHECK THIS ONE 距離と明暗にこだわりを見せる

前作にはないフィーチャーとして大きく光るのは明暗。遠いところからだと見えにくい松明の微妙な明りが、近づくにつれだんだん明るく見えてくるんだ。照明のぐあいによる部屋の明るさも、いろいろ工夫されている。もちろん、照明がないと、自分の足元ぐらいしか見えないのだ。

近づいてみると、意外と松明は明るいことがわかる。カベの明るさが変化していくさまも注意して見てほしい。

CHECK THIS ONE マップ表示

地図を手に入れることでマップが表示されるようになった。マップには３種類あり、グレードアップするとマップ自体にいろいろな表示方法が可能になる。あなどれないね。もちろんフィールドでも使用できる。

CHECK THIS ONE 天候の変化

ダンジョンから外へ世界が広がったことで、天候の条件も加味された。基本的には晴天にはならないが、雨量、雷、ぬかるみなど、急激でなく徐々に変化していくのだ。例えダンジョンに入ろうと、天候は刻々と変化しているので、外へ出た時には入った時とは状況が違っているということもあるのだ。

最初はシトシト降っていただけだと思っていたんだけど……。

気がつくと下は水たまり、雨も勢いを増している。雷も鳴ったようだ。

ビクター新作発表会で新タイトル続々！

さる10月14日にビクター・エンタテインメントが、来年の３月までに発売予定の全機種ソフトを一気に発表した。会場には各専門誌、総合誌の記者が多数訪れ、熱気溢れる発表会となった。しかも、ダンマスの生みの親であるＦＴＬ社のホルダー、ベルの両氏も来日し、日本先行発売への意気込みを語ったんだ。発表されたタイトルの数々を見ると、ビクターはMEGA-CDにはかなり力を入れていると見ていい。今後も意欲的な作品をリリースしてくれそうな、期待のメーカーだぞ。

MD CD	メタルファング マイクロコズム シャドー・オブ・ザ・ビースト2 ハイムドール ダンジョンマスター2 レベル・アサルト インディー・ジョーンズ

他機種では、サンサーラ・ナーガ２(SFC)、ルイン(PCE)、マイホーム・ドリーム(PC98)モンキー・アイランド２(TOWNS) など、３月までに発売されるソフト20本が発表された。

ダンマス生みの親達も来日

FTL社社長 ウェイン・ホルダー氏

FTL社 チーフプログラマー ダグ・ベル氏

「シャドー・オブ・ザ・ビースト２」より ゲーム性をアップし前作を超える。

「レベル・アサルト」ルーカスアーツによる３Ｄ、実写バリバリのゲームだ。

「インディ・ジョーンズアトランティスの運命」オリジナルのインディ第４作。

サンドストーム(ポリドール)／11月26日発売／8,800円／RPG

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

アルシャーク

いよいよ本格的な冒険に突入！

ストーリーを追う紹介第3弾。アルシャークとは何なのか、冒険が進むにつれて、さまざまな謎も徐々に解明されていくぞ。

初任務のために惑星ザジルへと向かったシオン達だが

前々号では、CS（チャウスノーミュ）のメンバーとなり再び宇宙へと飛び立ったまでを紹介したが、今回はその続き。いよいよ惑星間をマタにかけての大冒険が始まるぞ。

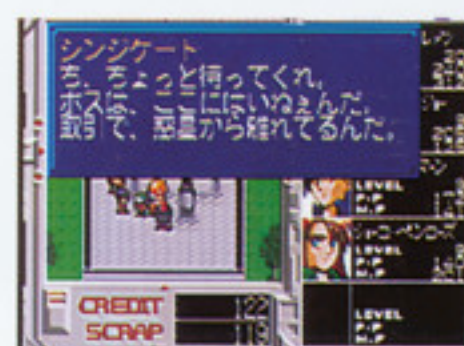
ロイ司令官から伝えられたシオン達の初仕事は、惑星ザジルの麻薬シンジケートを調査し撲滅（ぼくめつ）させるというものだ。麻薬はキドゥンと言って中毒・幻覚症状はもちろんだが、何万分の1の確率で凶暴なバイオビーストに変化させてしまうらしい。シオン達は初の仕事を遂行（すいこう）するために惑星ザジルへと急いだのだった……。

麻薬シンジケートを叩きつぶすことが課せられた任務だ。

惑星ザジルの位置をマップで確かめて、いざ出発！

☆サイバルの町

惑星ザジル

元締めのトーミュを捕らえようとさっそくシンジケートのアジトに向かったシオン達だが、彼がいなかったため結局下っぱと小ぜり合いをしただけに終わる。そしてホテルで朝を迎えた時にはすでにショーコが誘拐されていた。

敵のアジトへ乗り込んだのだが、ボスはここにはいなかった……。

なっ、なに〜

☆ポーキンの町

トーミュの呼び出しで一行はポーキンの町へ。敵のアジトへ乗り込み、戦いに勝ったシオン達はトーミュを締め上げ、黒幕が軍事ステーションのガイスト司令官だと聞き出した。たぶんショーコもそこにいる、シオン達は軍事ステーションへと急いだ……。そして彼らは1つの事件を解決したのだった。

トーミュをとっちめて口を割らせ、黒幕の名を聞き出した。

軍事ステーションへ

ショーコ救出！

宇宙空間での移動

フィールド画面での移動はともかく、宇宙空間での移動には簡単なマップが画面の右下に用意されている。また、別の星域へ移動する時には、惑星系移動コマンドで、目的の星域にワープすることができるのだ。

フィールド画面にはマップがない。ルシアが仲間に入るまでは迷わないように注意しよう。

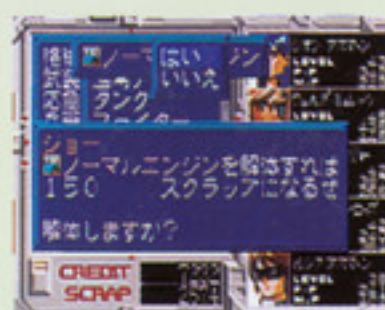
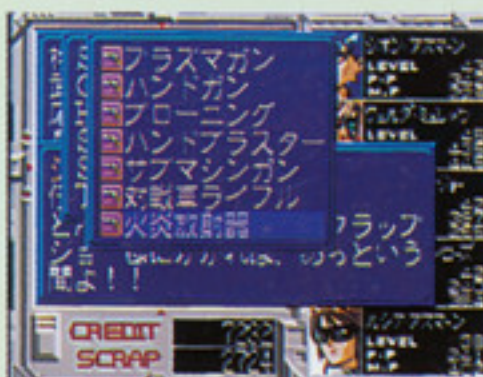
右下に表示されているのが星間マップ。これで惑星を確認しながら、アトライア号を進めていこう。

別の惑星系など遠い所へは、ワープを使って一瞬にして移動できる。後はマップを見て目指す惑星へ。

スクラップ・ジョーの仕事ぶりは……

敵を倒したり、いらなくなったアイテムを解体するとクレジットの他にスクラップがもらえる。このスクラップを集めるとアトライア号などの修理ができる他、ジョーに頼んで兵器の開発をしてもらうことができる。ただし、ジョーのレベルによっては作れないものもあるけどね。

①余っているアイテムをスクラップにして、

②再び兵器開発コマンドを選択し、

③ジョーに開発してもらいたい武器や防具を選ぶと……。

一丁あがりっ！

惑星ビュート

カイナンの町〜鉱山

任務を終えてCSステーションに戻ったシオン達だが、休む間もなく新たな任務が待っていた。今度は惑星ビュートにおけるモンスター退治だ。惑星ビュートに着きカイナンの町で得た情報に従って、シオン達は町の北東にある鉱山へ向かった……。

町の北東にある鉱山がモンスターの住みかのようだ。

なっなんじゃこりゃー！

惑星マーズ

首都テスウィル

連続勤務の代償として休暇をもらった一行は、ロイ司令官のはからいで惑星マーズへ行くことになる。

さすがにテスウィルは首都だけあって広く活気にあふれている。そのうえ設備もどこより整っているし、他の町には見られないような武器や防具も売っている。

さんざん歩き回ったあげく、シオン達は、バーのような地下酒場に立ち寄った。が、そこには思いもかけなかったことが待っていた……。やっぱり、ただの休暇にはならなかった。とほほ……。

でけ〜！

地下酒場で

テスウィルの探索ついでにこの地下酒場に入ると、バーテンが驚き、シオンに名を尋ねてきた。そして彼がシオンだと確認すると、1通のビデオレターを渡してくれた。さっそく見てみると……、なんとそれは行方不明のシオンの母からのビデオレターだったのだ！

ビデオレターの差出人はシオンの母ルシアだった！　しかし若い母親だな。

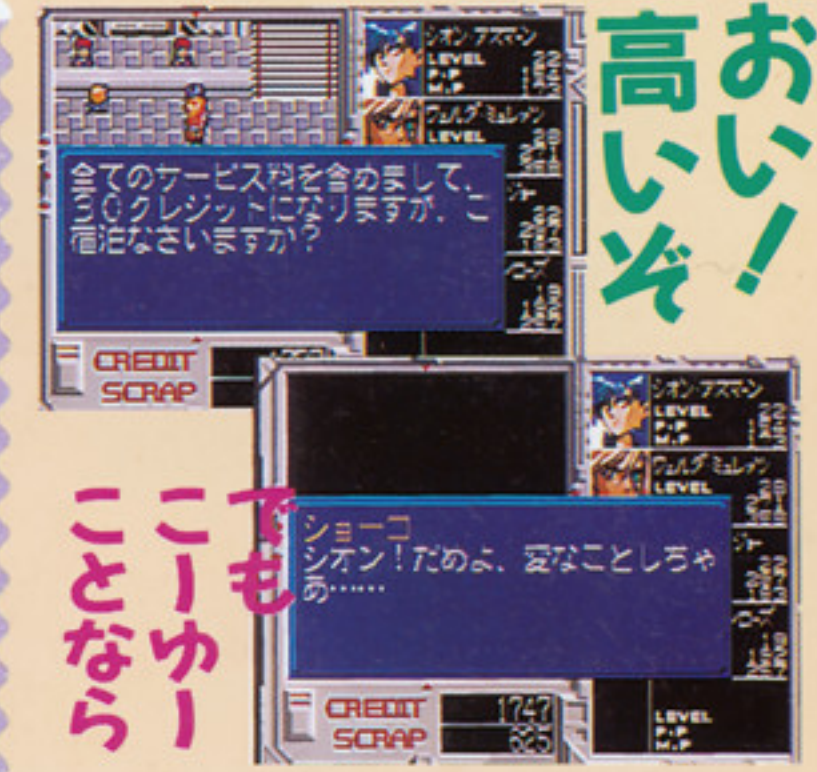
こんなものも……

あんなものも……

こーんなものも売っているぞ！

やっぱホテルは…

テスウィルには1泊10クレジットと30クレジットの2件のホテルがある。でもって、高いほうのホテルに泊まると、やはりそれはそれなりにいいコトがあるのだ。しかし、若いというのはすごいことだよなあ。

おい！高いぞ

でもこーゆーことなら

ダイナの村

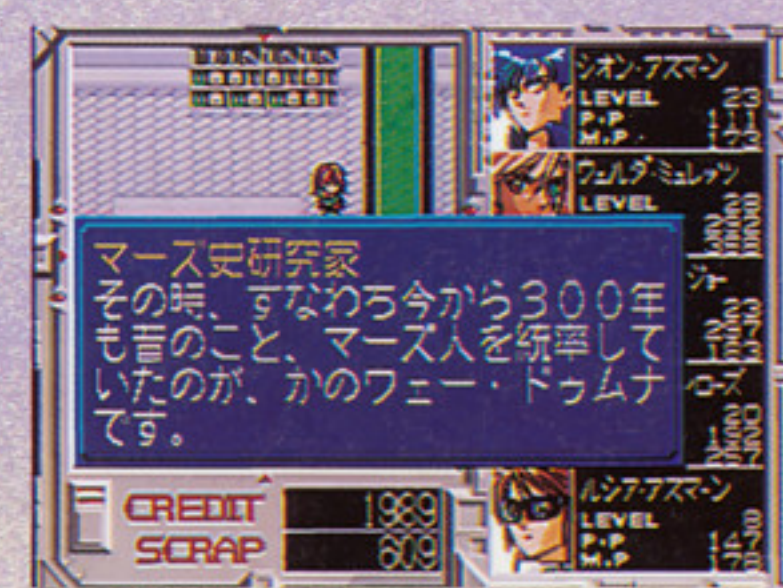
テスウィルからホバーに乗り、シオンの母ルシアが待つというウェー・ドゥムナの石碑へとやって来た。母との再会！　しかし喜びもつかの間、彼女はとてつもないことを語り始めたのだ。自分は他の種族と融合することで存在する異種生命体〝アルシャーク〟であると。そして宇宙が破壊の危機にあると……。

ルシアの口から次々と理解の範疇を超えたことが伝えられる。

善の戦士アルシャークが母にとりついて、悪の戦士がペンローズ博士にとりついてしまったというのか!?

今や悪しき心に支配されてしまったペンローズ博士。もう殺人さえも何とも思わなくなってしまっているようだ……。

ベギーの村

ウェー・ドゥムナやこの惑星の知識を得ようと思ったシオンは、ベギーの村のマーズ史研究家を尋ねた。彼はいろいろ語ってくれたうえに、ミュントス人との友情の証となる三つ葉の紋章までシオンにくれたのだ。

独自の研究に没頭する老人の集まる村。この彼もそういった中の一人だ。

惑星ステア

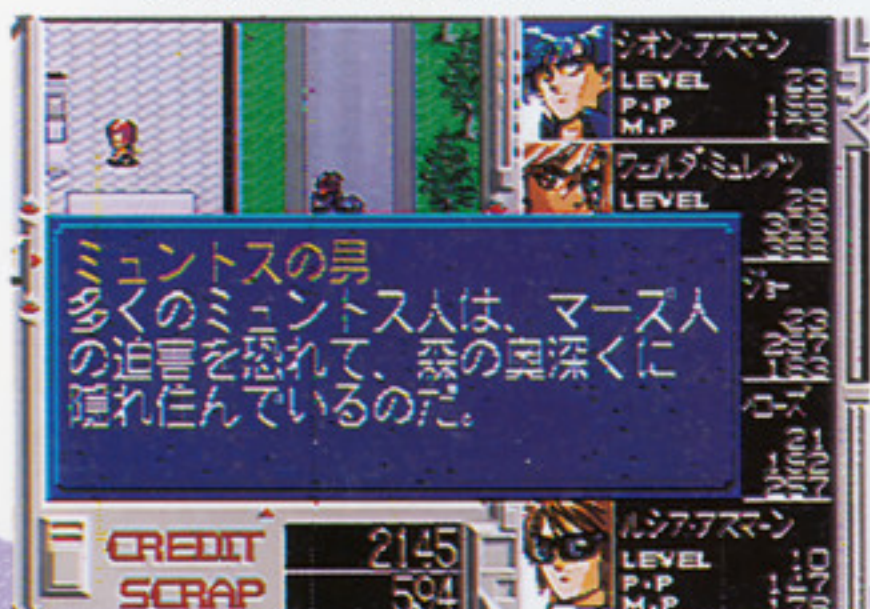
テルタイの町

ミュントス村を訪ねるためにシオン達は惑星ステアへとやって来た。このテルタイの町で得た情報によると、この惑星にはミュントス人の村が３つあるらしい。ここは惑星一栄えている町とのこと。なるほど武器や防具は充実している。がんばって稼いでぜひ買っておきたいね。

町の人々に話しかけてミュントスの村の情報を得よう。

火炎放射機以上の武器は、この後絶対に必要なアイテムだぞ。

ホグラの町

この町ではミュントスに関する情報がたくさん仕入れられるぞ。ミュントスの村はヤークー、コルレル、ミカーの３つ。彼らは迫害を恐れて森の奥深くに住んでいるらしい。そして彼らの住む森はこの町の南。さあ、急ごう。

この町では実に多くのミュントスに関する情報が得られる。たぶんミュントス人とうまく共存してきた町なのだろう。

ミュントスの村々

試練の連続攻撃!!

ヤークー

まず１番目にヤークーの村を訪れた。そしてシオンたちはドゥムナの遺志を継ぐものとして力量を試されるため地下道へ。中に入ると何か耳障り(ざわ)な音がし、この音のせいでヴェルダがリタイヤ、残る４人で奥へと向かった。

この音にまいったヴェルダが早くも脱落／ これは痛い。

レバーを押し下げると手に緑の粉が。これが証か？

コルレル

ヤークーの試練を終えた印を手に、一行はコルレルへやって来た。ここでもまた同じような試練を受けることに。今度こそリタイヤさせまいと思った矢先、ジョーがリタイヤ。３人だけが印を持ち帰ることに成功した。

岩に飛び移れずに、今度はジョーが脱落してしまった。

最も奥にある石に触れると青い粉が手についた。

ミカー

いよいよ最後の試練。３人で地下道に入ったが、有毒ガスが発生しているため結局シオン１人で行くことに（やっぱりそういうことか)。そして待ち構えていたロボットに打ち勝ちシオンは３つの試練をクリアしたのだ／

ガスは歩く度に体力が減っていくのでやっかいだ。

こいつはえらくカタイ。強い武器でないと倒せないな。

ヤークーの村

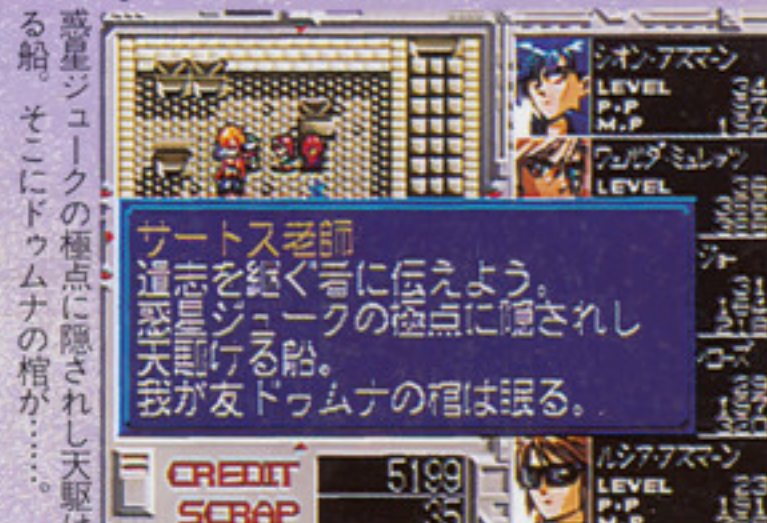
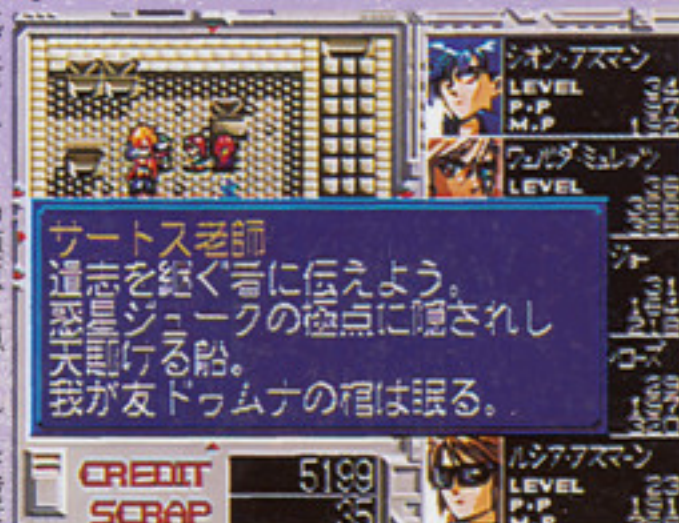
３つの試練を終えてヤークーの老師の元へ戻ったシオンたちは、老師からサートスの遺跡について話された。サートス老師はドゥムナ老師から遺産のマントを預かった。が、それを狙ったマーズ人の指導者バイヤーの追っ手を逃れるため町を湖の中へ沈め、ドゥムナの遺志を継ぐものが現れるまでそのマントを守っているというのだ。

３つの試練をくぐり抜けた今、老師に語り継がれてきた話がシオンに語られる。

遺志を継ぐものとして選ばれたシオン。サートスの遺跡への道が開かれた。

森の中にある緑の岩。シオンが触れるとサートス遺跡へと続く階段が現れた！

サートスの遺跡

サートスの遺跡の奥深くに、なんと玉座に座ったサートスのミイラが／ シオンが銀の粉で光る手を近づけると、もっと驚いたことにミイラが話を始めたのだ!! 話を終えたミイラは塵(ちり)となり、玉座には１枚のマントが残されていた……。

この湖底の町の中でサートス老師が待っているのか？

このミイラは！

惑星ジュークの極点に隠され天駆ける船。そこにドゥムナの棺が……。

まだまだ冒険は続く…

ずいぶん駆け足で紹介してきたが、これはまだ物語の始めの部分にすぎない。他の惑星へ行ったり、新たな敵が出てきたりと冒険はまだまだ続いていく。さあ次は何が待っているのか!? がんばれ／

サイキック・ディテクティヴ・シリーズ Vol.4
オルゴール
惨劇の幕は、もう上げられている

データウエスト／12月10日発売／7,600円／VCS

完成度ゲージ 95%　1人プレイのみ

悲劇は始まった。最初の犠牲者は加茂川宗尋。両目をえぐられ、ズタ袋に押し込まれた彼の死体は、何を意味するのだろうか？

血に染まる奇談亭 次なる犠牲者は誰だ!?

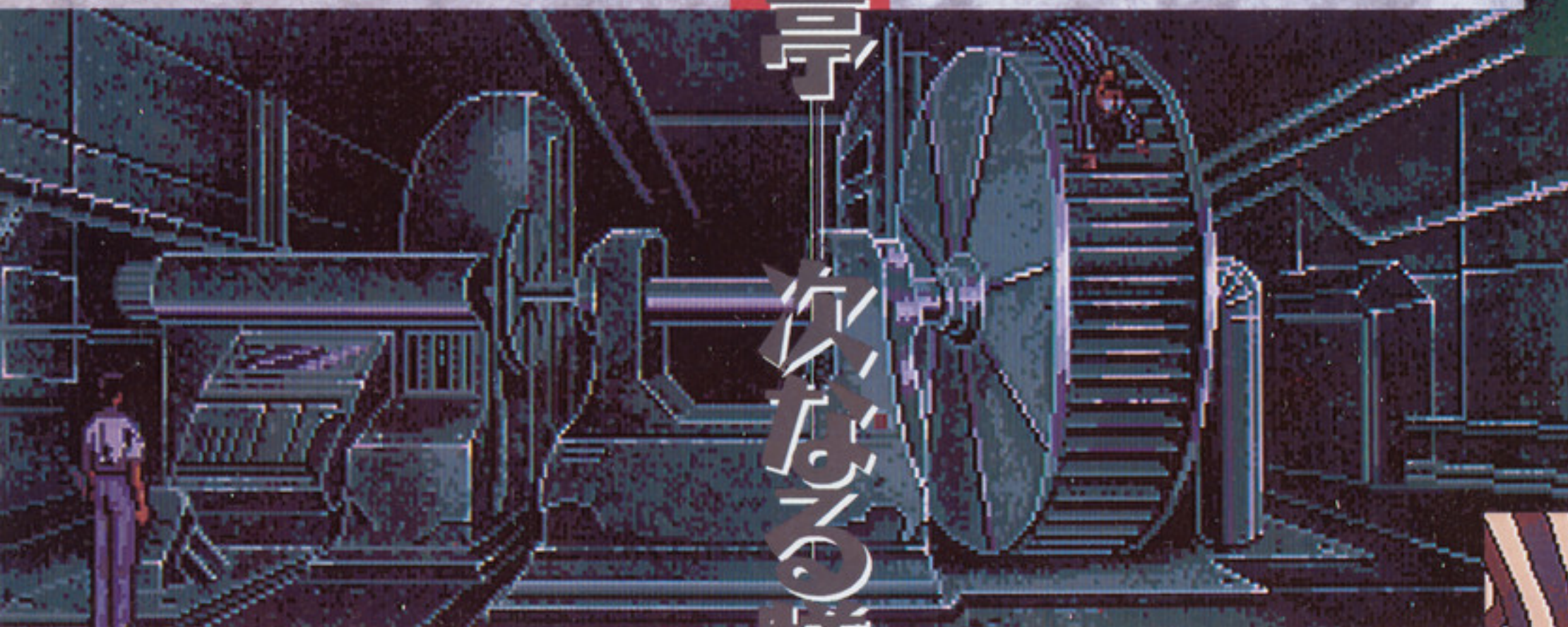
とりあえず死体を埋葬するが…

加茂川の死体を囲む奇談亭の客人たち。不安がつのる。

地下室に行った山田を捜す降矢木。

山田影一　死亡

発電機の横で回転する巨大なタービン。止めてみると、変わり果てた山田の姿が張り付いていたのだった。

悲鳴が!?

地震、加茂川の死、停電 そして…… 次々と起こる悲劇の渦!!

加茂川が死体で見つかった。医師・坂藤の見解によれば「これは事故死だ」。笑止！　ズタ袋に押し込み、釣り橋のたもとに結わえつける「事故」があるだろうか？　だが医者は彼しかいない。ここは「事故」ということで片付けるしかないだろう。加茂川を埋葬し、降矢木たちは館に引き上げた。

客人たちが居間で話し合っているとやがて灯が怪しく点滅しだした。停電だ。機械に強い山田を促し、地下の発電機を見に行ってもらう。追って降矢木も地下へ。

だが地下に山田の姿はなかった。耳をすますが、タービンと、それに混ざる何かの音が聞こえるだけ。発電室に入ると顔にしぶきが飛んできた。血だ。イヤな予感がする。発電機のレバーを引いてタービンを止める。何かが付着しているようだが……山田だ。山田の変死体がタービンに張り付いていたのだ。愕然とする降矢木。そこへ加奈子が。次いで樋渡も現れる。3人で山田を引きずり、加茂川の埋葬地へ。

埋葬地には黒い塊がうごめいていた。烏だ。何十羽もの烏が加茂川の死体をつつきまわして食べている。山田の埋葬もそこそこに、烏の襲撃を避けつつ館に戻った3人。そこへ悲鳴が。みどりの悲鳴が館中を駆け抜けたのだった。

MIGHT III MAGIC

Might & Magic Ⅲ

Terraの島々をその目で確かめろ

CRI／11月26日発売／6,800円／RPG／マウス対応

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

今回は、前半に登場する町や近辺の洞窟を中心に紹介するぞ。Terraにはまだまだ未知の島が数多くあるのだ。

前回までのあらすじ

ファウンテン・ヘッドの街へやってきた冒険者達は、街の領主・モルフォスがネズミの君主に捕らえられていることを知る。彼らは街の中にある洞窟を抜け、ネズミの君主を倒した。無事モルフォスを助け出した冒険者達は、街を後にし、さらなる冒険の旅に出るのであった。

泉たちが教えてくれる情報は重要なものが多い。必ず書き留めて置こう。

外はオークやゴブリンでいっぱい。キチンと準備を整えてから出発しよう。

街の外へ出て、さらなる冒険を!!

モルフォスを救出すると、ファウンテン・ヘッドにある泉から、様々な情報を得られる。すべての情報を入手してから街の外へ出よう。ゴブリン達がうようよいるが、この時点でのキャラのレベルなら難なく倒せるハズだ。

道なりに歩けば、次の街へは簡単に行ける。が、ここはひとつ、草むらや森の中などに入って、あたりを探策してみよう。馬車や井戸、ゴブリン達の前線基地など、いろいろなモノが発見できるぞ。

ファウンテン・ヘッド周辺にはゴブリンやオークたちの前線基地がある。火を放って基地を破壊し、経験値とアイテムが手に入れろ。

外、街、洞窟……。新しい場所に踏み込んだ時は、必ずコーラックの手記を読むべし。その場所に関する詳しい情報を教えてくれるのだ。

ファウンテン・ヘッドの街近くにいる占い師。彼女は各キャラごとに未来を占ってくれる。おまけにウィザードの目（マップ表示）の魔法もかけてくれるぞ。

街から道なりに進み、分岐点を右に曲がった先にあるのがホワイトシールド城。全員が武士道のスキルを取得していないと、城の中に入ることはできない。

TOWN GUIDE ベイウオッチ

——ある日突然街に雷鳴が轟いた。至る場所に無数の穴が口を開き、一瞬にして街はアンデッドの棲み家となってしまった……これが現在のベイウオッチという街である。

この街にやって来たら、まずはブラザー・アルファを訪ねてみよう。彼は〝盗まれた貝殻〟に関する話を冒険者達に聞かせてくれる。そして詳しくは弟のベータに聞いてくれ、と言うのだ。弟はベイウオッチの洞窟にいるとのことなので、さっそく訪ねてみよう。なお、洞窟へは街の中の、ある特定の穴から行くことができるぞ。またこの街には、道探しと登山家のスキルが売られているので、最低メンバーの2人に覚えさせておこう。

マップ（X11、Y14）にブラザー・アルファがいる。比較的まともな場所にいる。

各街ごとにギルドが違う。新しい街にあるギルドで魔法を覚える場合は必ず入会を。

街の至るところにある穴。洞窟への入り口はその中の一つ。その他の穴には宝があるが…。

街に出現するモンスター、ゾンビ。近くで戦うと病気を感染させられる恐れがある。

DUNGEON GUIDE ベイウオッチ洞窟

洞窟には、ブラザー・ベータのほか、2人のハイアリングもいる。3人を捜し出すことがここでの目標だ。また、クラニオンが探している〝銀のドクロ〟も（ファウンテン・ヘッド時クエスト）隠されているので、必ず手に入れよう。

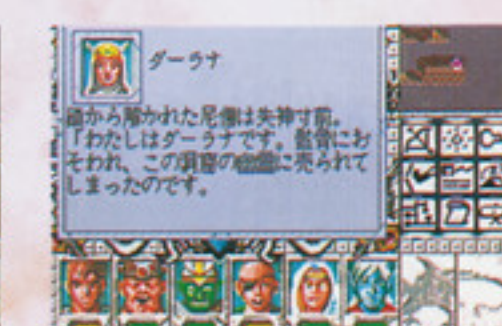
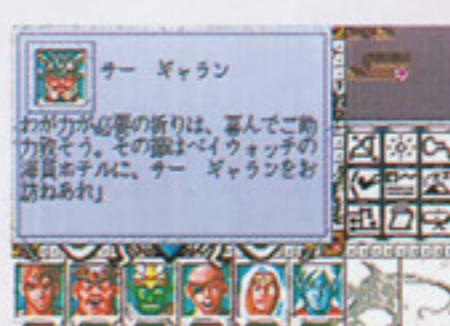
なお、この洞窟は秘密通路やトラップが多いので、空中浮揚、ジャンプ、ウィザードの目などの魔法を覚えておこう。

洞窟に数多くあるトラップの一つ。必ず空中浮揚を唱えよう。

壁を壊した途端、襲いかかってくるスクリーマ。

（X15、Y9）に、死体とともにブラザー・ベータがいる。

この2人を助け出せ！

マップ（X15、Y0～1）に2人にハイアリングが捕らえられている。必ず助けてあげよう。

人間の騎士、サー・ギャラン。天井から吊されている。

ドワーフの尼僧、ダーラナ。サー・ギャランの隣にいる。

TOWN GUIDE ヴィルダバール

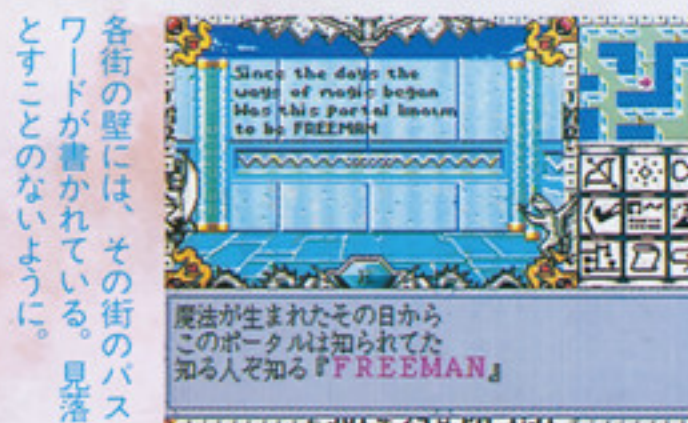
──昔、この街にはドワーフが住んでいた。だが、彼らが無秩序の王、ツムルトに加担し、ホワイトシールド城を攻略した際に、街は忍者一族の凄み家となってしまった……これがヴィルダバールの現状である。

ここにはブラザー・ガンマがいるので、まず彼を探して話を聞こう。すると今度はブラザー・デルタを紹介される。デルタの居場所はベータ同様、洞窟の中だ。この街で入手できるスキルは、戦闘技術、体力強化、航海術の3つ。前の2つは必ず全員に覚えさせよう。

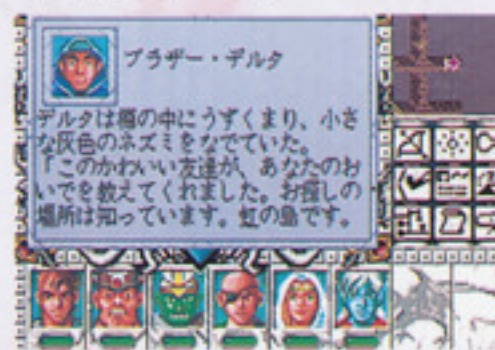
足蹴り攻撃を得意（？）とする忍者軍団。グラフィックがなかなか面白い。

戦闘技術、体力強化など、直接戦闘に関わってくるスキルは全員に修得させよう。

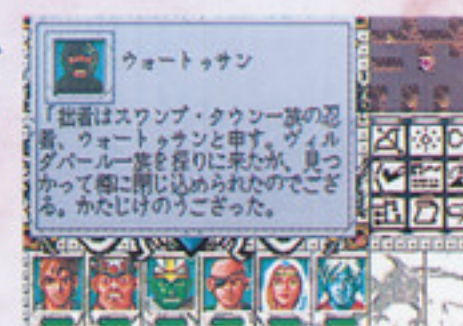
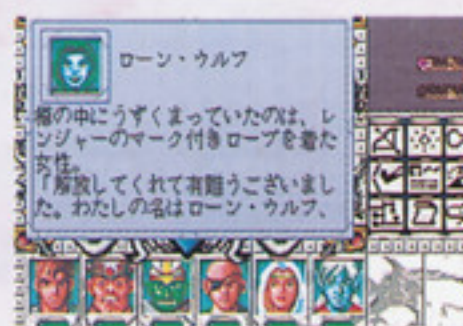
ブラザー・ベータから紹介されたブラザー・ガンマは、マップ（X8、Y1）にいるぞ。

各街の壁には、その街のパスワードが書かれている。見落とすことのないように。

DUNGEON GUIDE ヴィルダバールの洞窟

ヴィルダバールの洞窟には、いくつかの樽がある。その中の1つにブラザー・デルタが隠れている。彼と話すと、ブラザー・ゼータを紹介され、ゼータをもって一応兄弟探しイベントは終了することになる（盗まれた貝殻クエストとは別）。また2人のハイアリングが樽の中に閉じ込められているので必ず助けよう。残りの樽は、能力値UPの効果やトラップなどである。なおこの洞窟にはレバーがあるが、空中浮揚の呪文が使えれば、動かしても特に問題はないぞ。

能力UP効果のある樽は、開けた人にだけ有効だ。

（X15、Y12）の樽にブラザー・デルタがいる。

この2人を助け出せ！

ハイアリングはいいアイテムを持っている場合が多いので、一度はメンバーに加えよう。

人間の忍者、ウォートゥサン。（X4、Y7）の樽の中にいる。

エルフのレンジャー、ローン・ウルフ。（X0、Y11）にいる。

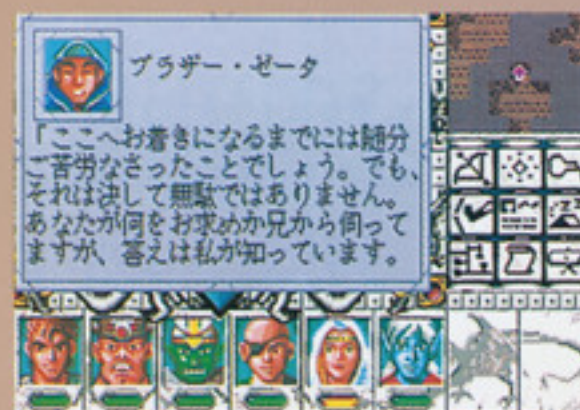
他にもこんな場所があるのだ！

ここで紹介している場所はほんの一部に過ぎない。後は自分の足で見て回ろう。

イカロスの神殿

早すぎる眠りについたイカロス。沼地のどこかに隠されている黄金のアリコーンを見つけ出し、この神殿に奉納すれば、イカロスは眠りより解放されるのだ。

ブラッドレイン城城内

善・中立・悪の属性を持つ城内の中には、属性を持つ古代の細工物を集めている人物がいる。その城の属性に合ったアイテムを渡すと、高ポイントの経験値がもらえる。

船乗り場

スワンプ・タウン行きの船乗り場。船賃は全員まとめて2000ゴールド。しかも、周辺の島々を案内してくれるというオプション（？）つき。観光にはもってこい？

古代ピラミッド

草原地帯にポツンとそびえ立つ古代ピラミッド。自由に出入りすることはできない。戸の右に小さなスリットがあり、これに何らかの方法を試みれば入れるようになるらしい。

アークノイドの洞窟

兄弟探しクエストに登場する最後の一人、ブラザー・ゼータだ。彼の言葉、「ブラックウインドによって作られたポータルが貝殻を虹の島に解放すること」とはいかに？

ファイアー島

スクウィブ船長が案内してくれる島の一つ。序盤ではまだ行くことができない。名前といい、地形の毒々しさといい、得も知れない何かが冒険者たちを待ち受けてるに違いない。

井戸

フィールド上に点在している井戸。飲むと能力値に何らかの影響を与えるものや、違う場所へテレポートしてしまう効果があるものなど、千差万別だ。一度は試してみよう。

ガーゴイルの神殿

妙な翼の絵が血で描かれている不気味な小屋。中央には黒い大理石の悪魔の像があり、この神殿で祈ると……。怪しげな神殿では祈る前に必ずセーブはしておいたほうがよい。

スワンプ・タウン

ヴィルダバールの洞窟で助けた忍者、ウォートゥサンの出身街だ。今、この街を我が物顔で歩いているのは、どうやらアンデッド集団と忍者一族らしい。

アイ オブ ザ ビホルダー

テーブルトークRPGをバーチャル体験！

ポニーキャニオン／12月中旬発売予定／7,800円／RPG

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

占い大好き！ 夜の散歩が大好き！ ホラー映画が大好き！という好奇心いっぱいの娘さんにもお薦めしちゃいます。

閉ざされたダンジョンで、ビホルダーの野望を砕けるか？

街の地下に潜む怪物、ビホルダーの野望を打ち砕くためダンジョンへと赴(おもむ)いた冒険者たち。出口がふさがれてしまったダンジョンで、生き残って任務を遂行するためには、パーティーの構成とキャラクターの資質が大きなポイントとなってくる。今回は、キャラクターメイキングと、アラインメントにスポットを当ててみよう。特に、他のゲームより複雑なアラインメントの概念(がいねん)は、今のうちに覚えておいてソンはないはずだ。

「あやしい」と思ったら、とにかくカーソルを合わせてクリックしてみよう。多少のリスクは伴うけれどね。

キャンプで休息を取ると、ＨＰやＭＰが回復するのだ。休息中にモンスターに襲われることもあるので注意。

虎穴に入らずんば 虎児を得ず

優秀なパーティはキャラクターメイキングから！

１人１人のキャラクターが優秀であったとしても、メンバーのバランスが悪ければ、いいパーティーとは言えない……これは、パーティー制を採用しているＲＰＧの基本。そのなかでも、この「アイ・オブ……」は、人気テーブルトーク、Ｄ＆Ｄ®のシステムをほとんどそのまま継承(けいしょう)しているため、その傾向が強い。

種族

ヒューマン	ドワーフ
エルフ	ノーム
ハーフエルフ	ホビット

6つの種族は適材適所で

優秀なキャラクターを作るには、「種族」ごとの特徴をしっかり把握(はあく)しておくことが大切だ。このゲームでは、６種類の種族（男女も選択できる）が登場するから、適材適所の職業を振りあててあげよう。

例えば、エルフのようにＩＮＴ(インテリジェンス)の高い種族は、頭の良さが要求されるメイジなどが適職、ということになるんだ。また、ヒューマンは、全ての能力値が平均的だけれど、メイジ／シーフのような、職業の兼任はできないぞ。

他の種族は、最大３種類の職業を兼業することもできるんだ。ただし、成長は遅くなってしまう。

ヒューマンは２つの職業を兼業することはできない。ヒューマンならでは、の職業もあるけどね。

ステータスは常にチェック！

各キャラクターが、何をどこに装備しているか、そしてどのようなアイテムを持っているかは、常にチェックしておこう。こまめなセーブも忘れずに！

アラインメントにも注目せよ!!

右の表のようにこのゲームのアラインメント（属性）は、２本の柱から成っている。「・」の左側にある〝ローフル〟などはプレイヤーの信条の傾向を、右側にある〝イービル〟などは行動の傾向を示す。ケイオティックは混沌(こんとん)、ローフルは秩序という意味だ。イービルは「悪」というよりも、目的のためなら手段を選ばないという感じでとらえればＯＫ。

ローフル・グッド
秩序を信条とし、目的を果たすためでも、あまり過激な手段をとらないエライ人。このゲームにおける、究極の「善」の特性がローフル・グッドだ。

ニュートラル・グッド
とりあえず卑劣な行動はとらないし、いわゆる〝イイひと〟ってヤツかな？

ケイオティック・グッド
混沌を信条としながらも、正々堂々とした行動をとる傾向にある。卑怯なことが嫌いなのかも。

ローフル・ニュートラル
秩序を信条としているけれど、ある程度ならズルもしてしまう。小市民的な性格だね。

トゥルー・ニュートラル
秩序と混沌、善と悪の中間に属している。いわゆる自分に正直な行動をとりがちだけれど、それほど悪人、というわけでもない。

ケイオティック・ニュートラル
混沌に属していながらも、比較的普通の感性で行動している。悪の世界にあこがれる小心者!?

ローフル・イービル
秩序の信条をつらぬくためなら、どんな卑劣な手段も辞さない。ちょっと コワいのだ。

ニュートラル・イービル
特に信条はないけれど、自分の目的や利益のためなら、手段を選ばない。

ケイオティック・イービル
混沌の世界に属し、卑劣な手段で目的を達成する傾向が強い。これに属しているキャラクターは、憎むべきビホルダーに寝がえってもおかしくないぞ。

いしいひさいちの大政界
こんなSLGが楽しめるなんて君は運がイイ!

セガ/1月発売予定/価格未定/SLG

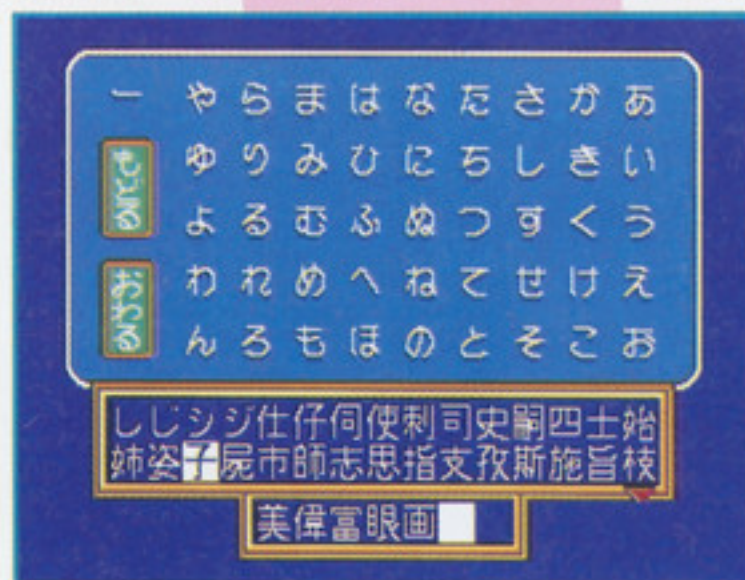
完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

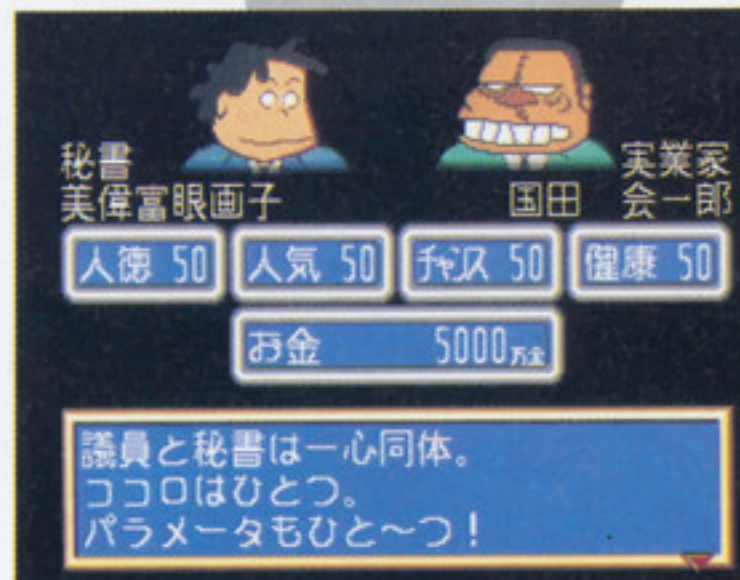
完成まであと一歩というところまでこぎ着けた、待望の政治シミュレーション「大政界」。最新トピックの数々をあなたに!

選挙戦や政治活動などをボードゲームチックに仕立てた「大政界」。代議士の秘書になった主人公は、困難を乗り越え、総理大臣のイスをめざしてがんばっていくことになる。

で、主人公がなぜそのような目標を持つようになったのかが、明かになった。神さまが言うには、主人公は選ばれた人間で、バラ色の死後が待っている(!?)らしいのだが、その恩恵を受けるためには存命中に、神の使命を達成しなければならない。それが政治絡みのことだったってワケ。う〜ん、ナンセンス!?

突然、神さまからある人物を総理大臣にするよう言い渡される。それにしてもこの代議士さん、人相がすばらしい……。

漢字で名前がつけられる!

名前は漢字が使える。JIS第一水準はカバーしてるからキミの名前もOKさ!

パラメータは運次第!?

パラメータは任意とはいえ、なんせスロットみたいなもんだから、運がすべてか。

人事を尽くして何とやら?

第1部 陣笠編のはじまりーッ!

まずは代議士の行なう政治活動を決める。活動内容によって制限時間が違ってくるので注意。

決まったら実際に行動だ。例えば新幹線を誘致するためには、有力者を訪問したりしないと。

ぽっぷるメイル
CD版キャラ大集合!!

セガ/発売日未定/価格未定/A・RPG

完成度ゲージ 65% 1人プレイのみ

発売が延びてしまって、ちょっぴり悲ぴー。引き続き情報をお届けするので、もう少し待っててちょ。よろしく。

これがCD版のメイル達だ!!

今月はスペースが小さいけど、CD版「メイル」のイメージイラストを公開しちゃうぞ。パソコン版と同じくらい“デカイことやってやるぜ”ってな雰囲気がグー。ソフトの発売日が延びてガックシだけど、その分、中身は濃いはずだ。情報が入りしだいすぐ報告するので、もうちょっと待っていてくれいすまん!

やっぱりイカス!!
元気いっぱいのメイル達。雰囲気が出ててグーなのだ。

ザ サード ワールド ウォー
最近の世界バランスって先が読めない……

マイクロネット／11月26日発売／7,800円／SLG

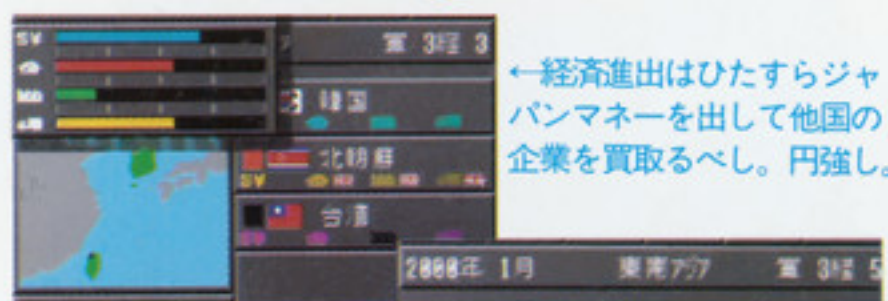
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

もし第三次世界大戦が起こったら？ 現在の世界情勢の最新データをもとに、現代の戦争をシミュレートした異色の作品だ。

このゲームで世界を統一するには、軍事制圧と経済制圧という2通りの方法がある。どちらでいくかはプレイヤーの選んだ国の力を見て決めるといいだろう。アメリカやドイツなら軍事・経済戦どちらでも戦えるが、リビアは序盤戦での軍事制圧が望ましい……というように、国によって戦略が違う。世界制覇を狙うなら国際信用度も無視していいぞ？

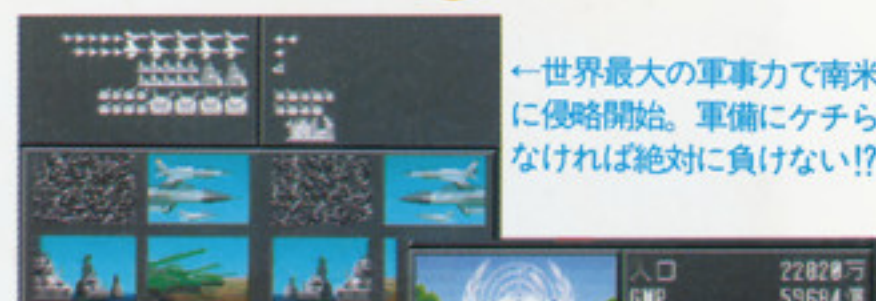
最新の世界情勢をチェック

↑毎ターンごとに、各国では天災や政策が変更されていく。こちらが行なった政策に対しても、各国は反応してくれるのだ。

経済支配で攻めます JAPAN

←経済進出はひたすらジャパンマネーを出して他国の企業を買取るべし。円強し。

→アジア、インドネシア諸島など日本の近場を支配。5兆円ほどかかるけど……。

←ひたすらアジアで経済進出を続けると、2000年にはこうなる。この次はオーストラリアに手を広げろっ！

軍事支配で攻めろ!! U.S.A

←世界最大の軍事力で南米に侵略開始。軍備にケチらなければ絶対に負けない!?

→わがアメリカは世界の正義である！ というわけで、PKOは絶対行く。ホント？

←さすがアメリカ、たった数年でこれだけの布陣が完成。金がほしけりゃ日本に頼め。次は北米とアフリカを狙え。

バトル・ファンタジー
対戦以外にもいろいろモードがあるよ

マイクロネット／発売日未定／価格未定／ACT

完成度ゲージ 70% 2人対戦プレイあり

マイクロネットの格闘アクションシリーズも、はや3作目。今回はメカじゃなく、ポピュラーなファンタジーものだ。

「ヘビーノバ」、「ブラックホールアサルト」と、たて続けに格闘ゲームを発表してきたマイクロネットが、今度はファンタジーの格闘ものに挑戦する。

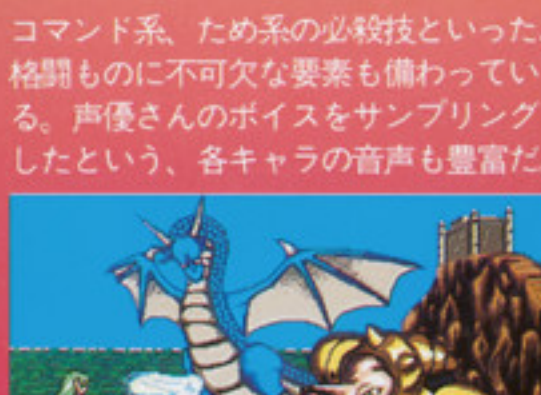
この「バトル・ファンタジー」では、通常のコンピュータ対戦や2人対戦以外にも、RPG的なモード、観戦モード（自分でキャラの性格を設定できる）など、おまけ要素がいろいろ入っているぞ。

メニュー画面で「育てるモード」を選ぶと、選択したキャラのデモが流れたあと、RPGライクなモードで遊べる。武器屋などもあるぞ。

戦闘は上から見た画面になる。感じは「イース」っぽいアクションだと思ってくれ。

サラ　カークス　サイバード　ハリアー　アルゴス　ガイ　オルディーヌ　マクタイル　レピアー　コルディ

メインは当然対戦モード、使えるキャラは全部で10人

戦士は老若男女が全部で10名。操作系は方向ボタンで移動とジャンプ。そしてA、B、Cボタンで弱、中、強の攻撃だ。3Bパッド対応だね。

コマンド系、ため系の必殺技といった、格闘ものに不可欠な要素も備わっている。声優さんのボイスをサンプリングしたという、各キャラの音声も豊富だ。

魔法使いのオルディーヌは必殺技の種類（それも魔法）がやたらと多く、そっちばかり気をとられがちだが、残像が見えるほど鋭いキックも脅威？

ポップンランド
ココロン　ロンロン　ココ　ロンロン

シュールド・ウェーブ／1月発売予定／7,800円／ACT

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

なんと言っても、キャラクター造りが楽しいこの作品。全然使えないキャラも造れちゃったりもしますが、これが楽しいのだ。

このゲーム、ファミコンで発売されて好評を博したアクションゲーム「ココロン」をよりパワーアップした作品。特徴としてはマイキャラの頭部・胴体・武器の3種類の組替えができるところ。ボスによっては有効なマイキャラなんかもいるので、戦略性が必要となってくる、「ロックマン」ライクな作品だ。

ボスは、変なキャラクターを使っていると、全然歯が立たないかも。

キャラクターの種類は

かっこいいキャラクターもいいが、なんともダサダサのキャラクターの方が感情移入できたりもする。

無限大？

ボスキャラは見事なまでのパターン攻撃をしてくる。このあたりも「ロックマン」ライクなのです。

オリジナルキャラを作りましょう

組替えられるパーツは頭部・胴体・武器の3種類。耐久力や攻撃方法、移動パターンが変化する。

造ったキャラはバックアップにセーブ可能。ステージによって使い分けるのが攻略への早道。

戦国伝承
サムライスピリッツの原型か!?

サミー／12月17日発売／8,500円／ATC

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

もっとスペースをくれ！　というわけで今月はプレイヤーをセレクトできるようになったので、そこら変を中心に紹介するぞ。

発売まで約1カ月となったこのゲーム。ゲームのバランスも取れてきて、着々と開発進行中である。今回のサンプルでは、いよいよプレイヤーセレクトができるようになったぞ。プレイヤーによって何が違うかって言えば、繰り出す技が違ったりするワケ。まぁ、気分転換にはイイかもしれない。

あ、それからネオジオ・ミュージック・ファンの方々、このゲームを買えばサウンドはまんまなので音楽CDを買わなくてすみます。

この殺陣風景を見れば、いかに「サムライ・スピリッツ」が影響を受けたかがわかる。

ロカビリーを気取っているが、強さはダテじゃない。服はワースト・ドレッサー賞ものだ。

プレイヤーセレクトです。

画面に向かって右側のキャラは、テキサスの田舎者のようだ。

MEGA-CDハミダシ情報

新ハードの登場をよそに、最近技術を生かした良質のソフトが増えているMEGA-CD。今月は、ビクターが「レベル・アサルト」などイカス海外ソフトを発表してくれたけど、今後もこのテのSEGA-CDソフトの移植が増えそうだから期待したいね。

この他の動きとしては、今月「クールスポット」以外のソフトをいったんスケジュール表から消したヴァージンゲームが、MEGA-CDでスポーツもののゲームを2本と、ジェネシスで渋い人気をもつ某アクションゲームを移植する予定もあるぞ。来月は、今月お休みだった「ロードス島戦記」や「アフターハルマゲドン」の続報も入る他、あのゲームアーツの期待の新作が(何かな?)堂々正式に発表されるから、期待しよう。

EAビクターの「パワーモンガー」はなんとCD版も出ることに（写真はカセット版）。羊の声もリアルになりそう？

特集でも取り上げてる「AX101」はコックピット画面が結構できてきた。カッコイイよね。

いろいろあったけど、あの「ダークウィザード」もようやく発売に。今回は発売を記念して、東芝EMIから好評発売中の文響曲CDを3名にプレゼントするぞ。希望者は欄外の宛先まで送ってね。発表は発送をもってかえるよ。

【プレゼント応募先】〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　BEEP！メガドライブ編集部『ダークウィザードCD係』まで（締切11月20日必着）

人跡未踏 焼肉定食

涙なくして読めない、汗ほとばしる青春の2ページ

聖ストIIダッシュプラス学園 SAINT 第2期

ストII部とは ここは日本、芽賀埼羅（メガドラ）町にある聖ストII学園。いまこの学園には、ストIIをこよなく愛する部活が男子と女子にわかれて激しい戦いを展開してきた。男子部の先輩オサムは後輩ヒトシに連続技をはじめとする様々な対戦テクを教えるが……。この2ページは、男子ストII部の輝かしくも涙なしでは見られない物語である!?

格闘技研究会 まさに禁じ手!? これがハメ技だ!!の巻

先輩オサム　後輩ヒトシ

聖ストII学園に秋がやってきた。校庭に植えられた紅葉は燃え盛るような朱色に染まり、夏の終わりを告げていた。生徒達の制服は半袖から長袖になり、冬支度を急ぐかのよう。……しかし、そんななかで2人の男子学生だけは熱く燃えていた。そう、その学生とは、我らが男子ストII部の部員達である。彼らは女子部との親善試合で全敗した夏の大会での汚名を挽回せんと、禁断の秘策を練っていたのである……。

オサム先輩（以下、オサム）：調子はどうだ？　ヒトシ。

ヒトシ：あ、先輩、ウイッス。最後はちょっと親指が痛くて昇龍拳があんまり出せなかったスけど、頑張ってるッス。大会までにはある程度出せると思うッスけど。

オサム：……そうか。いいかヒトシ、わかってるとは思うが、今年は絶対女子には負けるわけにはいかねえんだ。

ヒトシ：でも、女子部はインターハイも出てるし、実績あるから勝てないんじゃないスか？

オサム：バッカヤロー!!　俺が来年卒業したら、部員はお前しかいねえんだぞ!?　いいかヒトシ、ここらでドカーンと我が男子ストII部をアピールしておかンとな、部の存続そのものがヤバくなるんだよ。わかってんのか？

ヒトシ：はぁ（あまりわかってない）。

オサム：だろ？　それでだ。学園祭まで、あと1カ月ある。だからこそ、俺は今日からお前に勝率アップ間違いなしの秘密テクを伝授するんだ。おまえは俺の言う通りのコトをするだけでいい。絶対勝てるはずだ。

ヒトシ：あ、あるんスか？　そんなの。

オサム：それがな、あるんだよ。

2人は、パッドを手に取り対戦を始めた。対戦中、オサムは終始苦みばしった笑みを浮かべていた。その表情は、例えるとするならば、人間達に追いつめられた野性の狼のそれであったろう。ヒトシは、オサムが何を考えているのかを知った。そして、次第に自分の顔が青ざめていくのを感じた。そう、オサムはストIIの対戦においてタブー視されていた戦法を用いたのである。

ヒトシ：あっ、あっ、うわあああぁーっ!!

さて、これだけの文章では、この先輩特有の戦法を、教えたことには、ならないだろう。そこで、ここにスローモーションで捉えた、[illegible]の奥義〝ハメ技〟を公開する。

ハメ技———それは、相手の反撃をほとんど封じて勝という、「ストII」最大の凶悪技である。密着した間合いで小技を当てたり、飛び蹴りなどのジャンプ攻撃を低い打点で当てたり、相手を画面端に追い込んで飛び道具系の必殺技を当てたり……。いずれも、相手がガードしているスキに投げてしまうので、簡単なうえに効果は絶大。問題があるとするならば、「多用すると確実に嫌われる」ことだろうか。しかし、「ハメられるほうが悪い」と考えるとするならば、ストIIにおけるハメは公認なのかもしれない…。

ヒトシ：ひ、非道すぎる……（泣きくずれる）。

オサム：非道!?　ふっ、それも結構!!　俺はな、3年続いたこの歴史ある男子部を絶えさせるわけにはいかねえんだ!!　いいかヒトシ、お前ははっきり言ってまだ弱い。お前と俺が女子部に勝つには、ハメ技オンリーでいくしかないんだよ。今日からお前は、ハメでいけ。命令は絶対だ。わかったな!!

ヒトシ：でも……わかりました。しかし先輩、お願いですから、恭子ちゃんにはハメ技は使わないでほしいッス。こんなダーティーなことしたら、嫌われちゃうし……。

オサム：恭子ォ!?　……ははァ、あの女子部の1年生か。さてはお前、あの娘にホの字か？　女子部の部員に恋するとはな……。心を奪われては、真の試合などできぬわ。

ヒトシ：……お願いしますぅ。頼むからあのコとは……。

オサム：ダメだ。ダメだよヒトシ。勝負に情けは必要ない。来月の大会は女子のヤツらをハメにハメてやるんだ。

ヒトシ：でも……。

オサム：クックック、見てろよ。俺様のハメテクをな。こうなりゃ女子部全員、俺様がハメまくって昇天させてやるぜぇ!!　ヒヒッ!!

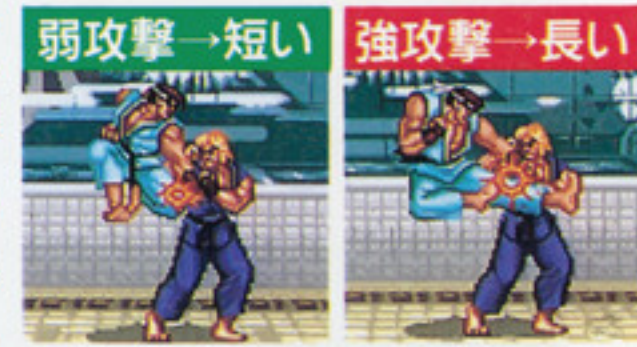
男子部部室の壊れかけた扉から冷たい風が入ってきた。風は砂ぼこりを巻き上げ、ヒトシのまわりを取り囲んだ。運命の日は、ゆっくりと。しかし着実に近づいていた。

オサム：ハメハメ、ホワアアアアァァァッ!!

●今月のまとめ●

●動きが「カタマル」時間を知ろう

攻撃を受けたキャラは、防御するしないに関わらず一定時間次の動きができなくなる。弱攻撃よりも強攻撃のほうが、この〝動けない時間〟が長くなる。これ基本。

弱攻撃→短い　強攻撃→長い

❶弱攻撃から投げ（通称：ペチ投げ）

相手に密着して、スキのない小技（弱足払い）をペチッと当てる。この後、ちょっと歩いて投げればハメが完成。本田でもできる簡単なハメ。

ペチッと当てて　投げる

❷飛び蹴り投げ

まず、強のジャンプ攻撃を相手に防御させる。着地したら、そのままちょっと歩いて投げる。リュウとケンがよく使うハメ技がコイツだ。

ガードさせて　投げちゃう

❸必殺技 固め投げ

相手を画面端に追い詰め、近距離からの波動拳やソニックブームなどの飛び道具を防御させる。相手がかたまっている間に近づいて投げよう。

対戦ストII道場

師範代・野性児軍曹

ブランカで勝つ!!

ブランカの基本性能は、移動速度が普通で攻撃力もそこそこ。必殺技もタメと連打なので、初心者向けとよく言われる。がしかし！　初心者がこんなキャラを使ったら、他のキャラに戻るのがたいへんツラくなるに違いないのだ。きっとそうだ。ということなので、俺はブランカ一筋や！　と言う人だけここを読んでくれればいい。

まず、どんな相手を前にしても、タメは絶対に作っておく。もちろん、後ろ斜め下だ。タメ中の飛び込みは、中か強の電撃で返す。しかし、これだと単なる待ち野郎なので、男だったらガンガン攻める。接近方法は、飛び道具を飛び越えてのジャンプが主流だ。その時の攻撃は、遠い飛び込みだったら強キック、接近したら中キックで入ろう。着地後は、しゃがみ中キックで牽制する。この時、ジャンプ直後からすでにタメといて、しゃがみ中キックの後にすかさずローリングを出すと相手はビビリやすい。そして電撃。リュウとケン以外なら、バーチカルなどでもプレッシャーを与えられるぞ。ここまでを復習すると、飛び込み、しゃがみ中、ローリング、とニセ3段になる。しかも速いので、相手はほとんど防御している状態なハズだ。ケズリはしないが、プレッシャーを与えることは有利なことだ。逆にリュウとケン相手には、波動拳を飛び越えて強キック。昇龍拳が一番のネックだが、これはほとんどカンで読み、防御してスカすしかないだろう。また接近されたら、相手を牽制した直後のローリング。これがけっこう驚く。連続技は、相手がピヨッてからのほうが安全。また、オールラウンドに使えるのが、しゃがみ強パン。リーチもあるし、対空にもそこそこ使えるのだが、スカされると痛いぞ。突然出せ。というように、ブランカは、常にタメて飛び込み、イキナリ技を出すというトリッキー戦法のキャラなのだ。こいつを使う時はパターンを読まれたら終わりと見ていい。おかしな技を変な状況に出す。これがブランカの戦法だ。つまり初心者のようにね。

【ストII情報①】'94年夏公開を目指し、ストIIの劇場用アニメ製作を進めるカプコンだが、キャラクターの声を担当する声優の決定に際し、広くファンの意見を反映すべく投票キャンペーンを催すことを決定した。官製ハガキに「スーパーストリートファイターII」のキャラクター16人の声をそれぞれ誰にやってもらいたいか明記し、住所、氏名、年齢、電話番号を添えて応募しよう。応募者の中から抽選で300名にカプコンオリジナルグッズが当たるぞ。〒163-91東京都新宿郵便局私書箱27号ストIIプロジェクトルームアニメＢＰ係宛。12月17日（金）消印有効だ。

学園祭最大のイベント「ストII大会」に乱入だぁ!!

1カ月後。皆が待ち望んでいた学園祭がついにやってきた。この聖ストII学園祭最大のイベントと言えば、やはり、この「ストII大会'93」を忘れてはならない。有能なストIIプレイヤーを全国からスカウトしてきただけあって、本学園のストII対戦レベルは非常に高い。学園祭内の一イベントではあるが、この闘いを見るだけでも全国レベルの高度なプレイを見ることができる。よって、大会の行われる学園大講堂には、多くの他校生が毎年大会を見にきていた。昨年、一昨年の大会優勝者は、当然ながら毎年女子ストII部の部員だった。

女子ストII部は30名に渡る参加があったが、男子ストII部からのエントリーはたったの2人（部員が2人しかいないから）だけ。だが、今年の男子は違った。1カ月に渡る特訓のため、オサムとヒトシは"鬼のハメプレイヤー"と化していた。予想通り、彼らは勝ち続けた。

ところが……。

「ハメてんじゃねーよ!!」

「なんだよありゃ、ただのハメ野郎じゃん」

「男子ストII部ってサイテェー」

「もっと正々堂々と戦えよなぁ」

「ハメはなしだよぉ…」

男子部成立以来、破竹の連勝街道。と同時に、構内はブーイングの嵐に巻き込まれた。当然である。ハメて勝つというのは、観客にとって美しくないのである。驚きとまどい、涙ぐむヒトシ。しかし、オサムは、ただ静かに笑うのみ。

オサム：ククク……グワッハッハッ!!　ルールには違反してねえだろ!!　それが証拠に、学校側は黙認してるじゃないか!?　くやしかったらハメで勝ってみろい!!

そして、ついに優勝決定戦となった。我らが男子部はオサム。相手は女子部部長、麗華。〝伝説の春麗使い〟〝学園のミスストII〟とまで称される美少女である。

麗華：ふふふ……。修さん、お久し振りね。あなたと戦うのは2年ぶりかしら？

オサム：クックック、麗華。ようやくお前との決着をつける時がきたようだな。俺は……心の底でこんな日が来ることを恐れていたのかもしれない……。だがな、麗華。あの日の決着をつけねば、アンタも心残りだろう？

麗華：過去のことは忘れたわ……あの時のことは、ほんの気の迷いだったのよ。修さん、あなた自身の姿をいま鏡で見れる？　ハメ技なんて安易な道に走るだなんて、今時の小学生だってやらなくてよ。ああ、汚らわしい…。全学園生に代わって、この私が成敗してあげますわ!!

スポットライトが燦然と輝くステージ上に並べられた椅子に座り、おもむろにパッドを持つ2人。おたがいが、選んだキャラは――リュウ。観客達の間にざわめきが起こった。麗華が春麗以外のキャラを使うのは、初めてだったからだ。

麗華：あなたのハメ技から見事、抜け出してみますわ!!

2人の戦いを見守るべく、講堂内は水を打ったように静まりかえった。全国大会で優勝している麗華でも、ハメ技には勝てないのか？　なぜリュウを選んだのか？　極度の不安と焦り、また、ハメつくしてまで勝とうとする情けない男子部への怒り。赤ん坊も泣きだした。

「ラウンド1、ファイト」

・ラウンド1は――麗華の完勝だった。ハメ技は、相手に接近しなければできない。要するに、後手に回らなければハメられることはないのだ（ハメ対策のポイント1）。

・ラウンド2――オサムのハメ技が火を噴いた。飛び蹴りからの投げハメで画面端に追いつめられた麗華の白リュウは、オサムが操る青リュウの波動拳固め投げで敗けてしまったのだ。

・ラウンド3――息詰まる戦い。またもやオサムのハメペース。が、麗華は起き上がり昇龍拳、起き上がり投げでハメを防いだ（ハメ対策のポイント2、3）!!　……もともと、ハメ技とは相手に何らかの技をガードさせないと完成しない技である。ということは、起き上がった瞬間に昇龍拳を出したりすれば、無敵から無敵状態の必殺技につなげることができる=〝ハメ技は返せなくはない〟のである。結果は、強キックによる相打ち。最終ラウンドも、接戦による接戦の結果、タイムアウトによるドローゲームに。2人の同時優勝が決まった瞬間であった。

オサム：納得いかねぇ!!　こんなのは勝ちじゃねぇ!!　麗華、もう一度勝負だァァァァ!!

麗華：私も納得いかなくてよ、修さん。来月の今日、男女合同で最後のグループバトルを開きませんこと？　よろしいかしら……そこの1年生さんも？

ヒトシ：はっ、はいはいはいッス!!

オサム：ああ。麗華、首を洗って待ってろよ!!

華やかなネオンに色彩られた講堂を去る2人。ヒトシは、やはりオサム先輩と麗華先輩の間には何かある、と直感していた。対決まであと1カ月。時間は、もうない。

ついに明かされる女子部の部長麗華!!　どうする、オサム!?

BEメガスタッフが薦めるこの一技

BEメガスタッフが愛してやまないこの一技……第2弾はガイルの〝うさぎ飛び〟ことニーバズーカーでしょう。通常はほとんど使えない技なので、フィニッシュで決めると屈辱技として最適。もともとガイルは強いので、早めにビシビシ相手をいじめて体力を残りわずかにし、最後はうさぎ飛びでシメる。ガイル対ガイルでニーバズーカーにこだわる対戦をすれば、なんかヘンで面白いです。

ストII マン研発表会

わがストII漫画研究会は、先日の学園祭で多数のイラストを展示いたしました。以下は、掲載したイラストの中から好評だったものです。大賞は、阪田クンが考えたダルシムの新必殺技、〝ヨガプー〟です。ストIIの必殺技に新たな概念を持ち込んだだけでなく、演出についてもしっかり考えてある点が好評でした。

評：文句なく今月の大賞。
大阪府／阪田一平（12）

評：ザンギ強すぎとの噂。
熊本県／城戸明彦（？）

評：背中蹴りの角度が◎。
埼玉県／矢島　俊（20）

評：本田、愛弟子を思う。
埼玉県／ムシルダー（？）

評：でもよく気絶するし。
神奈川県／猫定（18）

ストIIサークル

こんにちは、恭子です。ねえねえ、聞いてもらえます？　今年のウチの学園祭って、大変だったんだから。だって、男子部の人達がハメ技を多用した戦法を使って楽しい大会をメチャクチャにしたんですモン！　…でも、男子部のヒトシ君はなんか怒れないナ。今回の事件だって、先輩さんのワガママにつき合わされたって言うの？

でね、実はここだけの話なんだけど、ウチの麗華部長と男子部の部長さんって、昔つき合ってたとか…。難しいわよね、恋愛って。

さて、今回はセガのGGソフト「Hause Of Tarot」を使って春麗ちゃんの好きなヒトを予想してみました。このソフトは「大アルカナ」と呼ばれている22枚のカードを使う、本格派のタロット占いソフト。「恋」の悩みに答えるナナによると……どうやらね、ベガさんが本命みたい。肉親の仇でも、恋の炎にはかなわないのかナ……。「ウエストサイド物語」のラストみたいな2人に、泣いちゃいました。

第2回のベストパートナーはベガ様に決定!!

よかったね！

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! Game Gear

(SPECIFICATIONS)
MODEL NO HGG 3210 (GAMEGEAR)
CPU Z80A (3.58MHz)
WORK RAM 8KB VIDEO RAM 16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993, DECEMBER, 8TH

今月のGGソフトはアクションあり、RPGありとなかなかの豊作ぶり。「魔導」でいくか、「ソニック」でいくか、それとも……。GG野郎にウレシイ悲鳴が続く、今回のページ。とにかく読め!!

ソニック&テイルス／フェイスボール2000／モータルコンバット／魔導物語 I

ソニック&テイルス

完成度 100%

●セガ／11月19日発売／3,800円／ACT／4M／1人プレイのみ

走れソニック! 飛べテイルス! 新要素満載のGGソニック 第3弾

待望のスクリュールーブに加え、今回はオリジナルの仕掛けも満載の「GGソニック」最新作。何度も書いたことだけど、このゲームはスタート時にプレイヤーが、能力の違うキャラ(ソニックとテイルス)を選ぶことができるのが一番のポイント。特に、〝自由に空を飛べるテイルス〟という設定はMD版の「3」でも生かしてほしいほどのアイデアだ。全6ステージからなるマップには、「落ちると即ワンミス」になるところがある。テイルスを選べばジャンプに失敗しても立て直しがきくし、ソニックでは行けないコースもOKだぞ!!

SONIC & TAILS
PRESS START BUTTON
© 1993 SEGA

「ソニック!! 今度は負けんゾ!!」
「いーかげんあきらめろよな……」
ソニックVSエッグマン 宿命の対決

ステージ1 TURQUOISE HILL

ソニックシリーズの代表面、グリーンヒルゾーンの雰囲気に似ているターコイズヒルゾーン。ボスの弱点は甲羅の真横だ。

ステージ2 GIGALOPOLIS

満天の星空をバックに、ソニックたちが超高速で駆ける。MD版「2」のピンボール面みたいなゾーンだと思っていいみたい。

ステージ3 SLEEPING EGG

ホッピングなどの仕掛けが置かれたスリーピングエッグゾーン。テイルスでプレイすればあっという間にクリアできる。

ステージ4 MECHA GREENHILL

グリーンヒルゾーンっぽいけど、よーく見るとメカだらけ。坂道をいい気になってスイスイ進むと、敵に反撃される。

ステージ5 AQUA PLANET

途中、水中を泳ぐ(流されて行く?)コースのあるアクアプラネットゾーン。ぼやぼやしていると息が切れてしまうぞ。

ステージ6 ELECTRIC EGG

瞬間移動装置を始めとしたトラップがあちこちに仕掛けられている、最終ゾーン。この先にエッグマンがいるはずだ!

テイルスで無事全ゾーンをクリアしたら、今度はソニックでクリアを目指そう!! テイルスだと真のエンディングが見れないぞ。便利なテイルスを選ぶか、Dr.エッグマンを倒せるソニックを選ぶか……それが問題だ!?

HOT NEWS ソニックコンテストに挑戦!! 最速プレイヤーの座を勝ち取れ!!

0:58
05
20
709km/h

一定時間内でゾーンクリアすると、平均時速が表示される。セガは、これを競うコンテストを開催中。GGのない人もプラスワンパックを買って参加だ!!

GAME GEAR +1 SONIC & TAILS

「ソニック&テイルス」かっとびスピードコンテスト参加方法■対象はTURQUOISE HILLステージのZONE 1 または2。ZONEとキャラを決め、ゲームを開始、ゴールプレートを通過し、速度を表示させる。そこでSTARTボタンを押し、ポーズにした後、十字キーの左上と、1・2ボタンを同時に押すとクリアコードが現れます。ハガキに①住所②氏名③年齢④性別⑤所有のゲーム機⑥挑戦したZONE名とキャラ⑦クリアスピード⑧クリアコードを記入し、〒174-91 東京都板橋北郵便局私書箱43号「ソニック&テイルスかっとびコンテスト」係まで(締切1／18日消印有効)

フェイスボール2000

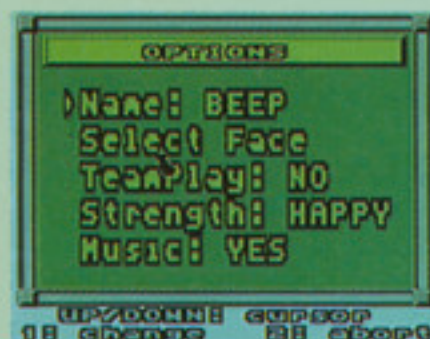
完成度100%

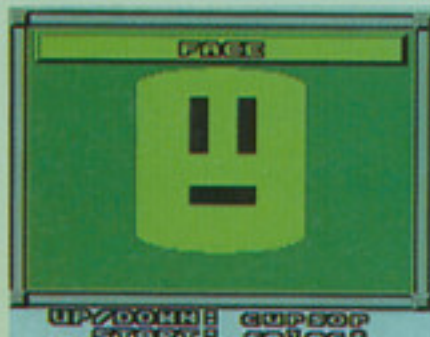
●リバーヒルソフト／12月17日発売／4,500円／ACT／2M／2人通信対戦あり

迷路の中でコンニチハ!? 3Dバトルを戦い抜け

このコーナーで長いこと紹介してきた「フェイスボール2000」の発売が迫ってきた。見ているだけでシアワセになってくる丸い顔や四角い顔。だが、一見なーんにも考えてないようなその"顔"達が迷路の中をウロウロして他の"顔"を狙っている……というシチュエーションはかなりシュール。この独特の雰囲気は、さすがATARI STから生まれた洋モノだけある。また、見た目もヘン(失礼)だがゲーム自体は海外でベストゲーム賞を総ナメしただけあって面白い。リアルタイム3Dの移動に慣れが必要だけど、一度遊んでみては？

対戦ケーブルで 2人同時プレイができる!!

ATARI ST版の「フェイスボール」は、8人同時対戦までできたのがウリ。GG版は8人同時は無理(当然)なものの、2人同時対戦までは可能。相手の位置を確認すると自分の位置もバレるから、マップ確認の多用は禁物だ。

対戦モードでは自分の名前や顔を登録できる

対戦フィールドはやや小さめのほうが楽しい。

顔のタイプは全部で4種類用意されている。

名前登録画面。やはりココは"BEEP"でね。

相手の位置をつかめ!!

相手の位置がつかめない場合はコレで確認。自分がどの位置を向いているかを覚えよう。

"CYBERSCAPE"を紹介

先月はバトル専用モード"Arena"を紹介したので、今月は"CYBERSCAPE"モードを紹介。このゲームモードは、各フィールドに用意された仕掛けを利用しながら出口を目指す、というのがプレイヤーの目的なのだ。

各マップには、攻略の糸口となるヒントを教えてくれるメッセージがある。メッセージは全部英語なので、中学生レベルの英語力は必要かも……。

仕掛けを利用しろ！

ワープゾーン　カモフラージュ　スイッチ

モータルコンバット

完成度100%

●アクレイムジャパン／12月17日発売／4,800円／ACT／4M／2人通信対戦あり

巨大キャラが動きまわる!! 本格格闘ゲーム

この冬、主要ゲーム機の対応版を一斉に発売するという驚きの格闘ゲーム「モータルコンバット」。GG版はこんなに巨大なキャラが動いちゃっていいの？　と誰もが驚いてしまう高い移植度がウリだ。この作品は、もともと海外のバリーミッドウェイ社が作ったアーケードのアクションゲーム。日本生まれの「ストII」が生んだ格闘ブームを海外のセンスで料理したらこうなりました、というギャップを楽しみながら遊ぶのがツウでよい。登場キャラクターもレオタードのお姉ちゃんなどアヤシサいっぱい。通信対戦にも期待!!

通常技はコントローラーの入力方向とボタンの組み合せで使い分けることができる。ただ、スタートボタンを押さないと敵の攻撃を防御しないシステムなので、慣れるまでは大変かも……。

レオタード姉ちゃんソニア(26)と、神秘世界に住むライデン(永遠不滅)との戦い。グラフィックはすべて実写取り込みのため、アヤしさ満点……じゃなくて迫力満点だ。背景もアヤシイっす。

選べるプレイヤーは6人!!

用意されたキャラクターは忍者をはじめ、東洋系が多い。キャラによって使える通常技、必殺技も変わってくるのだ。

GORO

1Pモードでは勝ち抜くごとに強い対戦者が。ゲーム後半では人間じゃないヤツも出てくる。

最終ボス、"SHANG TSUNG"を倒せ

魔導物語Ⅰ 〜3つの魔導球〜

完成度 100%

●セガ/12月3日発売/5,500円/RPG/4M+B.B/1人プレイのみ

3DRPGが苦手な人にもオススメできるデキだぞ

GG初の3DタイプRPG「魔導物語Ⅰ」。これを機会にGGを買おうと思っている人も多いだろう。もともとはMSX版「ディスクステーション」に入っていたRPGだったんだけど、あまりのデキの良さにシリーズ化、さらには「ぷよぷよ」にまで発展した作品だ。本作の良さは、「3DダンジョンのRPGって面白いな」と初心者に思わせるほど良いゲームバランスにある。ボイスがどーのこーの、という見た(聞いた?)目だけでなく、敬遠されがちな3Dものをここまでお手軽に遊ばせるようにした点、これがスゴイ。皆も必ず遊ぶように。

まどうとうの
1かいだよ。

自分が向いている方向と、まわりの位置を教えてくれる、便利なオートマッピング機能つき。全体は見通せないけど便利。

STORY

魔導幼稚園、最後の試練(テスト)をクリアせよ!!

本誌初公開、「Ⅰ」のオープニングシーン。これもオリジナルのMSX版にあったものを完全に移植しているのだ。コンパイルのコダワリを感じる。

アルルは卒園できるのだろうか……!?

1人塔の中に入るアルル。ライバルのカミュよりも速く塔から抜け出すことができるか!?

コカトリスが
でたぁー!

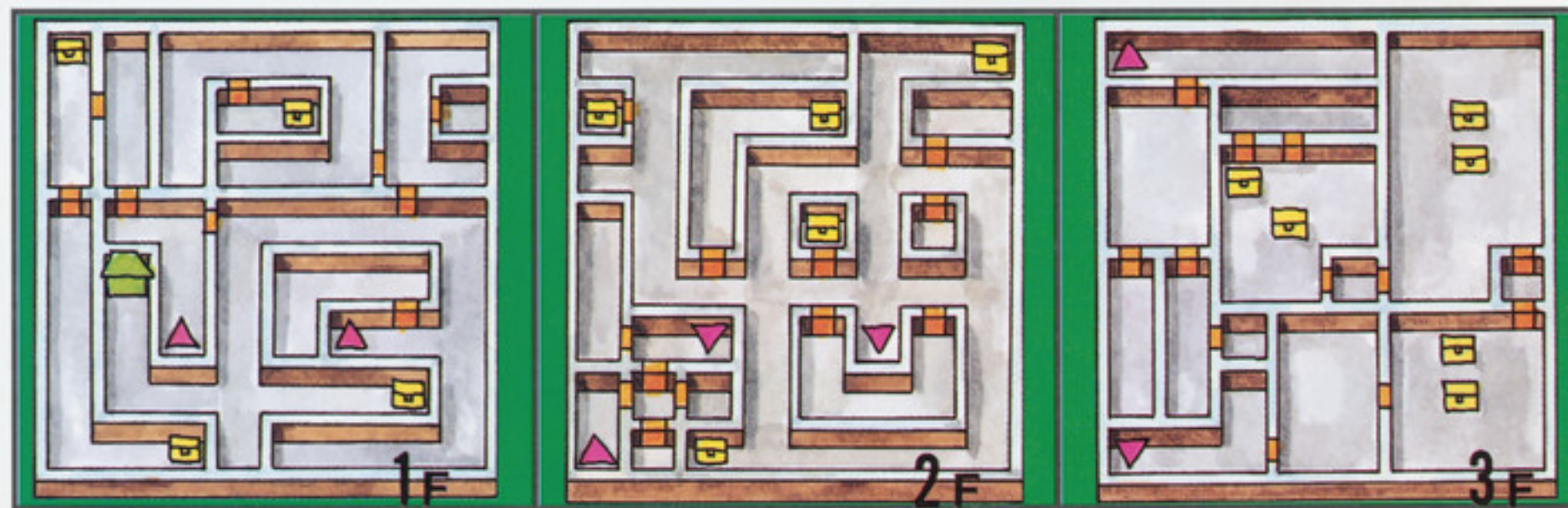
アルルの表情に注目ネ♡

「ぷよぷよ」に出てくるアルルは、「魔導Ⅱ」の“成長したアルル”がモデルになっている。つまり、「Ⅰ」のアルルが幼く見えるのは当然なのである(だから「Ⅰ」にはカーバンクルは出ない)。でもこのアルルもカワイイから許せ。

「うひょーい!」
「いったぁーい!」
「ファイヤー(×3)!!」
「ばたんきゅー」

3FまでのMAPを公開!!

というワケで、今回は序盤のマップを公開。階段とアイテムショップ、宝箱の簡単な位置も載せておいたので、オートマッピング機能とあわせてうまく利用してもらいたい。3Dものの基本は「とにかく歩いて道を覚える」ことにある。こまめにセーブもしておくこと。

1F　2F　3F

G.G. HOTLINE

●おいおいセガさん、オレは猛烈に納得がいかないぞ。それというのも、GGで大人気だった「The GG忍」がなぜ「名作コレクション」の中に含まれていないかってこと。オレは友達から借りて感動して「Ⅱ」を買ったんだ。そして、最近また「Ⅰ」がやりたくなった。今回は土下座しても頼むので「Ⅰ」も「名作コレクション」で出してくれ。

(北海道・5億円くれ)

……確かに「Ⅰ」はいいゲームだった。みんなのこうした意見がたくさん集まれば、ラインナップに加わるかもしれないね。

さて新作の方はさらに充実しそうな気配。なんと「エコー・ザ・ドルフィン(仮)」が予定に入った。どんな内容になるか楽しみだね。来月は右のタイトルの他に「YAIBA」などをバッチリ紹介しちゃうぞ。

ハートの限界に再び挑戦する、ディズニー最新作『ドナルド』。キャラクターの豊かな表情に注目したい。

さあ ぼうや!
いらっしゃい。
わたしといいこと
しよ!
名 前 ジュリ 2
職 業 イケイケGAL
得意技 ヤク ハイ

「好牌2」の画面写真。キャラクターはヘンなヤツばかりになりそう。

すでにGGを持っていて買えなかった皆さん、おまたせ「なぞぷよ2」(12月10日発売・4,900円)は問題数200問とボリュームアップで登場だ。

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.017

今回は「メガシュヴァルツシルト」特集だ。ちょっと時期的に遅くなってしまったかもしれないが、最終エピソードなどで遭難している大勢の読者は、ぜひ読んでくれたまえ。ところで、このゲームって続編を発売する予定はまだないのかな？

メガシュヴァルツシルト

遭難1　「メガシュヴァルツシルト」のエピソードⅣで行き詰まってしまいました。

マップ中央付近に集中している惑星あたりで一進一退を繰り返すばかりで、なかなか先へ侵攻できないのですが……。

（東京都・オラクル木田）

遭難2　「メガシュヴァルツシルト」のエピソードⅥが、どうしてもクリアできません。

敵艦の性能と、戦闘不能になるまで戦闘を続ける敵の戦法に押されてしまいます。何とかならないでしょうか？

（千葉県・下鶴学）

救出1・2　エピソードⅣ、Ⅵの解説に入る前に、まず「メガシュヴァルツシルト」を攻略する上でのコツを説明しておこう。

まずこのゲームは「待つ」ことも大切だということ。たとえば、現在の戦艦より強力な戦艦が建造できるまで無理をしないことや、同盟国の艦隊が来るまで耐えることなどだ。

それから、ある条件（特定の惑星や要塞を鎮圧するなど）を満たさないと話が進まない場合もあるので、いつまでも膠着しているようなら思いきった侵攻を試してみることも必要だ。まずはこれらを十分にふまえてから、以下のエピソードの攻略に臨んでもらいたい。

●エピソードⅣ「ソマリ大戦」

グレイプリー主星の背後に、こっちから攻めてくださいと言わんばかりの航路がある。結局はそのとおりに攻めるしかないのだが…。

このエピソードでは、敵国のグレイプリーとモーゴルハンにそれぞれ強力な艦隊が１つずつ備わっているので、正面から侵攻して惑星を鎮圧しても、すぐに奪回されてしまうのがオチだ。

まずは味方艦隊をすべてナイパート級の戦艦に変え、ある程度の資金を蓄えよう。そしてマップ中央の４つの惑星（ハマダン、イルハン、オゴタイ、キダール）を一気に攻め、味方艦隊を１つでいいから強引にマップ上部へ進ませるのだ。

そうなれば勝ったも同然。残りの艦隊は４つの惑星で適当に小競り合いを繰り返し、その間にグレイプリーの主星を攻めてしまうだけだ。敵がモーゴルハンだけになってしまえば、あっけないほど楽に勝てるぞ。

この戦艦ができるまでは無理な侵攻はしないこと。

●エピソードⅥ「帝国の背信」

ラストのエピソードなので、難易度はかなり高い。同盟国が２つもあるのだが、リアクター完成までは耐えるしかないマップだ。

このエピソードでは、攻略のカギとなるイストラムーのリアクターが開発されるまでに、どれだけ時間を稼げるかが問題だ。

とりあえず、１期ごとに必ず研究費をイストラムーに送るのを忘れないようにすること。

戦い方は、まず最前線のトゥーラからガンガン敵陣へ突っ込み、負けてもかまわないから少しでも敵に足止めをくらわそう。

敵がじりじりとトゥーラへ攻めてくる頃には、話の展開上、味方の艦隊がしばらく使用不能になってしまうが、ここはじっと待つしかないので、回復するまで見ていよう。

味方艦隊が復帰する頃にはすでにバルロナ付近まで敵が迫っていることと思うが、じつはこのエピソードで最も大切なのが、この惑星を死守することなのだ。

ここでも当然、修理や防御衛星配備の資金をどんどん使って、悪あがきとしか言えないような激戦をしなければならない。ただし、ある程度は運が良くないと主星まで押されてしまうので、できればこのへんでセーブしておこう。

幸運にも主星が落ちる前にリアクターが配備されたらもう大丈夫。今度は破竹の勢いでこちら側が勝ちまくれる。あとは敵艦を同盟国にまかせて、自軍をガラアキになった敵本体にぶつけるだけだ。

イストラムーへの援助は必要不可欠。だが、研究の完成まで結構待たされる。

戦闘も終盤まではかなり不利。運に頼る部分もあるが、総力を傾けて足止めをしよう。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休２日の24時間体制(一部ウソ)となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で１名に希望ソフト１本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク㈱
BEEP! メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【ＴＢ本部からの通信】あいかわらず当選確率がＢＥメガでナンバーワンという、今月のソフトプレゼントは、抽選により木田くんに決定です。以上、ＴＢ本部からでした。

BEメガ裏技リーグ Vol.44

なぜか本誌には昔のゲームの裏技情報が時をおいて届くことがよくある。今回の「タズ」などがいい例だ。それにしても、なぜ今ごろ発見されるのだろうか？

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

2塁 タイムアタックで隠しモードが登場

いったんゲームを最後までクリアして、タイムアタックモードですべてのステージを選べるようにしたら、がんばってトータルタイムを縮めてみよう。以下の３種類の隠しモードが見られるぞ。

（大阪府・ＰＥＥＫＹ）

●D.A. GARDEN

【トータルタイムが37分27秒57以下になった時点で、タイトル画面で選択可能になる】

リトルプラネットの拡大、回転などが楽しめる。操作は、方向ボタンでリトルプラネットの移動、Ａボタンでｂｇｍの選択モード、Ｂボタンで回転、Ｃボタンで拡大と縮小だ。

●スペシャルステージタイムアタック

【トータルタイムが30分21秒05以下になった時点で、タイムアタック画面で選択可能に】

トータルタイムを30分以下に縮めたら、タイムアタックモードの画面で方向ボタンを左に入れると出現する。これはけっこう楽しいモードかも。

●ビジュアルモード

【トータルタイムが25分46秒12以下になった時点で、タイトル画面で選択可能になる】

ゲーム中に流れるアニメーションデモが見られる。また、デモを作成した時に使用したと思われる、ラフのアニメーションもオマケについているぞ。

1塁 ステージセレクト

タイトル画面が表示されている時に、ボタンを「上、下、下、左、右、Ｂ」の順に押すとステージセレクトが可能になる。

ただし、このモードでは選択したステージしかプレイできない。

（東京都・久保康夫・20歳）

タイトルにメニューを出さずに「上、下、下、左、右、Ｂ」と押す。

するとステージセレクト画面に切り替わる。

マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー

1塁 ステージセレクト

タイトル画面（メニューが表示されている状態）の時にボタンを「左、右、Ａ、Ｂ、Ｃ」の順に押すと、うまくいけば効果音が鳴るので、その後ゲームスタートを選択しよう。するとステージセレクトになるぞ。

（東京都・ライト・19歳）

タイトル画面でメニューを表示させてから左、右、Ａ、Ｂ、Ｃと押す。後はそのままゲームスタート。

するとステージセレクトになる。先月号のトレジャーファクトリーに掲載された裏技も併用できるぞ。

タズ マニア

1塁 無敵＆ステージ飛ばし＆ステージセレクト

まず、タイトル画面が表示されている時に１Ｐ側と２Ｐ側のＡ、Ｂ、Ｃボタンを押したまま、両方のスタートボタンを同時に押す。

そしてゲームを開始したら、１Ｐ側のパッドでポーズをかけてＡ、Ｂ、Ｃボタンを同時に押すと、いきなり次のステージへワープすることができる。

また、ポーズをかけている時にＢボタンを押し、再びポーズを解除すると、無敵モードになる（無敵を解除する時はポーズ＋Ａボタン）。さらに、ポーズをかけている時にＣボタンを押すと、ステージセレクトでもできるようになるのだ。

（東京都・暴れ太鼓・22歳）

最初に、タイトル画面で１Ｐ側と２Ｐ側パッドのＡ、Ｂ、Ｃボタンを押したまま、両方のスタートボタンを同時に押す。

そしてゲーム中にポーズをかけてからボタンを押すと、いろいろできる。

もう何でもできちゃう

まともにやると一面クリアするのも大変だが、無敵と面セレがあれば純粋にキャラクター性を楽しめる？

ヴィクセン357

1軍　シナリオセレクトほか

はじめに、どのシナリオでもいいからゲームをスタートさせて、マップの左から２マス目、上から２マス目の位置に適当なユニットを配置する。

そしてその位置にカーソルを合わせたら、しばらくＢボタンを押したままで待っていると、強制的にシナリオ１がスタートする。しかも、最初からすべてのキャラクターが揃(そろ)っているのだ。

ちなみに、この裏技を使った後に、再び同じ位置でＢボタンを押さえていると、今度はキャラクターのレベルが変更可能になる。さらに、その右下にカーソルを合わせてＢボタンを押さえていると、シナリオセレクトができ、もう１つ右下でＢボタンを押さえているとサウンドテストもできるぞ。

（熊本県・福山俊輔・15歳）

適当なシナリオでスタートさせ、左から２マス目、上から２マス目にユニットを置く。そしてしばらくＢボタンを押さえる。

すると勝手にシナリオ１が始まり、最初から全キャラが揃った状態になっている。

さらに、そのあと①の場所にカーソルを合わせてＢボタンを押さえていると、キャラのレベル調整ができる。②の場所だとシナリオセレクト、③の場所だとサウンドテストだ。ちなみに、これらは①の位置にユニットを配置していなくても可能だ。

シャイニング・フォースII

1軍　サウンドテストほか

ゲームを１回最後までクリアしたら、以下のような操作をすると、サウンドテストや難易度設定などができるぞ。

（東京都・ボウイ暴飲・19歳）

●サウンドテスト

「つづきから」で、データをロードするときに、スタートボタンと方向ボタンの上を押さえながら、Ｃボタンを押す。ただしゲームを１度最後までクリアしていないとダメだ。

●味方の名前を変更

「はじめから」を選択して主人公に名前をつけたら、カーソルを「おわる」に合わせる。そしてスタートボタンを押しながらＡボタンを押すと、他のキャラクターの名前も変更可能になる。

●難易度選択

「はじめから」を選択して、名前をつけ終わると、自動的にゲームの難易度選択になるのだ。もう１度言っておくが、これらの裏技はゲームを１度最後までクリアしていないとできないので注意しよう。

1軍　コンフィグモード

電源を入れた直後にセガのロゴが表示されるが、これが消えないうちにボタンを「上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、上、Ｂ」の順に押そう。

すると成功した場合は効果音が鳴るので、その後のメニュー画面で「はじめから」か「つづきから」のどちらかを選択だ。これで処理速度などが変更可能なコンフィグモードに入れるぞ。

（宮城県・市川周二・16歳）

電源を入れた直後のセガロゴが表示されているうちに、コマンドを入力。素早くやらないとダメだぞ。

戦闘の高速化、敵キャラの操作、味方キャラのオートなどが設定できてしまう。「ゲームクリア」を「はい」にしておくと、最後までクリアしなくても……。

シルフィード

補欠　スーパーマニアモード

ゲームを起動した直後のデモが流れている時に、ボタンを「Ｂ、Ｂ、Ａ、Ｃ、上、左、右、下、Ｃ、上、Ａ、Ｂ」の順に押したら、普通にゲームをスタートさせよう（この時オプション画面に入ると無効になる）。

すると、異様に難しいスーパーマニアモードでプレイすることができる。

（神奈川県・水野邦男・16歳）

コマンド入力が成功していた場合は、スコアにははじめから２ポイント加算されているぞ。でも、オプションウェポンが使えないのは厳しいよなあ。

ストリートファイターII ダッシュプラス

2軍　団体戦で同キャラ対戦

ダッシュモード、エキサイトモードのいずれかでグループバトルを選択したら、モードセレクト画面が表示されている時に２Ｐ側のパッドで「下、Ｚ、上、Ｘ、Ａ、Ｙ、Ｂ、Ｃ」と押す。

すると成功した場合は「スピニングバードキック」という音声が鳴るので、あとは普通にグループバトルを開始してみよう。１人のキャラクターが各２回ずつ選択できるようになっているぞ（同キャラクターでの対戦ができる）。

（神奈川県・小松拓磨・12歳）

裏技大募集！	■ＢＥメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。 ■採用者には規定の謝礼（大リーガー〜１軍は希望のメガドライブソフト１本かＧＧソフト２本。２軍〜草野球は図書券）と、本誌オリジナルテレホンカードを全員に進呈します。
ハガキの書き方	■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。
宛先	〒103東京都中央区日本橋浜町 ３−42−３ソフトバンク株式会社 「BEEP／ メガドライブ」編集部 ＢＥメガ裏技リーグ係まで

●裏技リーグ欄外編＜シャイニング・フォースII＞【攻撃をかわす】戦闘中に、敵にカーソルが移動したら、方向ボタンの右を押しっぱなしにしておくと、攻撃をすべてかわすことができる。ただし、魔法攻撃は逆に強烈な一撃をくらってしまう（東京都・八木敦雄）←早めに方向ボタンを押していないと失敗することもあるぞ。補欠に認定。

知らぬ間にACアダプターの形状が変わっていた。前のほうがよかったのになあ。

HYPER GAME MACHINE OH! NEO GEO Vol.16

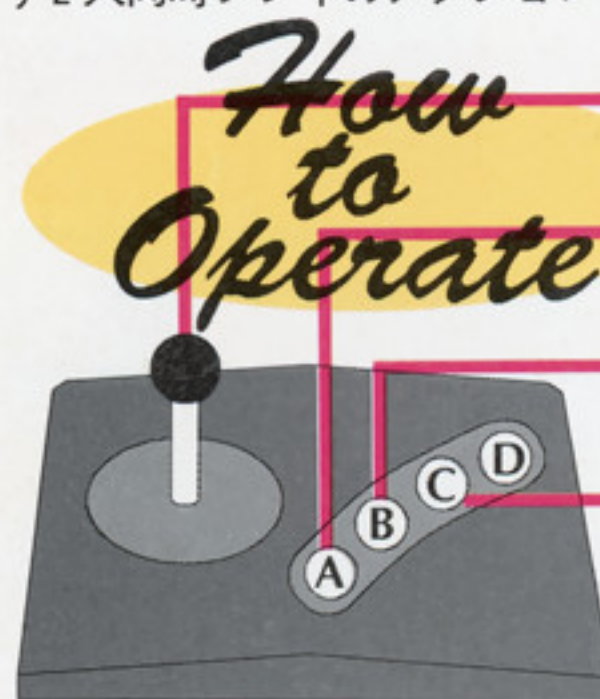
ミラクルアドベンチャー

ⓒ1993 DATA EAST CORP.
発売日未定　価格未定　容量90メガ
ゲーセンでは好評稼動中

悪のマッドサイエンティストを追い詰めろ

怪しいスメルを発散するゲームを続々と世間に送り出すデータイースト。その荻窪の風雲児が、記念すべきNEO・GEO処女作に選んだのは横スクロールアクションの「ミラクルアドベンチャー」だ。さらわれた恋人を助けるために親友と力を合わせて立ち上がる……という2人同時プレイのアクションにありがちな設定なのだが、じつはここからが本番だ。主人公の武器はヨーヨーってんだから驚き桃の木、内田有紀。このヨーヨーを駆使して全5ステージを突き進もう。

ところで、今後のデータイーストの予定だが、すでにいくつかの開発が進んでいるらしい。タイトルは……あ、またスペースがない。

How to Operate

●8方向レバー
冒険野郎の移動と攻撃方向を指示する。下に入れてBボタンで下へ降りられるぞ。

●Aボタン
ヨーヨーなどで攻撃するためのボタン。押したまましばらく待つと気合が溜る。

●Bボタン
跳ねる。レバーの下とA・B同時押しを組み合わせればスライディングが！

●Cボタン
困った時の緊急回避用ボンバー使用ボタン。数に限りがあるので無茶はするな。

●Dボタン
使わん！

基本はヨーヨー

初期装備はヨーヨーだが、アイテムを取れば多種多彩な武器が使える。全部で7種類あるらしいぞ。

ダブルな手裏剣

アイスもあるよ

やるっす

ボンバーは使っている武器によって効果が違う。どれが一番いいってのはないけど、派手なのはファイヤーですな。

困ったときはボンバーを使え！

デカイヤツらもいるぜ

大型飛行機の上で飛行機の相手をするっす。強いっす。

目のあるヤツが！

ステージ4のボス、ゼリリンというのが彼の正式名称だ。

柔らかいヤツだって！

4つの頭を持ち、頭によって攻撃方法が違う器用なヤツ。これも強い。

高いヤツだッ！

長いヤツも！

川下りの最中に出現するセンロン。小舟を操れ。

洞窟内も

1プレイヤーはジョニー、2プレイヤーはトムを担当する。ちなみにさらわれたジョニーの恋人はメアリー。これが鍾乳洞のような場所と関係があるかと聞かれると困るので聞くな。

森でも

ブラジルでは謎の遺跡を探索する。原住民が続々と襲ってくるがコミュニケーションは不可能なのでとっとと倒せ。

地下道も

地下道を歩いていると、突然排水口から汚水が流れ出る。とっても汚いので絶対飲まないこと。足場にも注意せよ。

「餓狼伝説スペシャル」にリョウ・サカザキが登場するぞ！

1本も取られずに勝ち続けると、祝福の中から挑戦者が出現する。「龍虎の拳」のキャラクター、リョウ・サカザキだ。虎煌拳を連発し、飛び込むとビルトアッパーで迎撃してくる。もちろん覇王翔吼拳や龍虎乱舞も使う。自分では使えないのが無念だな。

オラオラ！

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

近未来サッカー。相手をタックルだけでなく、パンチでも倒せる無茶が売り。シュートはフルパワーになればスペシャルなヤツが撃てる。ゴールの位置がわかりにくいことは残念だが、壁を生かしたパス回しは自己満足の世界に浸れるハズ。ハーフタイムショーは心が洗われるぞ。

サッカー・ブロール　21,800円
'92年3月13日発売　容量46メガ

※「ミラクルアドベンチャー」の画面は開発中のものです。

BEメガ読者プレゼント 1993年12月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、12月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、2月号の誌上で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト 30名

2 お好みゲームギアソフト 5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年11月末日までに発表されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効となります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3「クールスポット」人形 10名

机の上に飾って毎日眺めたいスポット君。ゴム製だから手もちょっと動かせるのだ。

4「クールスポット」コースター 2名

陶器＋コルクでできてるから、アツアツの飲み物が恋しいこれからの季節にも役立つコースターだぞ。

非売品／提供：ヴァージンゲームズ

5「クールスポット」ノート 10名

最後は特製ノート。高価なものじゃないけど、簡単には手に入らない。イキなカバーデザインは教室で注目されちゃうよ。

6「シャイニング・フォースII」ミニカレンダー 5名

ＳＦIIのキャラが12カ月を飾る。これを見ながらソニックの新作を待ちましょう。

非売品／提供：(株)ソニック

7 ゲームアーツ「遊戯芸術新聞」 20名

ＧＡの情報がギッシリ詰まった会報だ。社名入りのファイルもファンには嬉しいね。

非売品／提供：ゲームアーツ

8 コナミ特製ボールペン 10名

非売品／提供：コナミ

参入１周年のコナミから。来年はかなりやってくれそうな予感……期待して待とう！

INFORMATION

アメリカでは、3DOが発売され、アタリの64ビットマシン、ジャガーの発売も間近。日本では、セガ、任天堂に続き、ソニーのニューマシンに関する発表など、次世代ゲームマシンをとりまく状況は、来年に向けて、ますます混戦状態。BEメガでも次世代ゲームマシンの情報を、引き続き追いかけていきたいと思っている。

ともあれ、今年のもう残りわずか。いろいろな意味で変化の多かった年だったと思う。そんな、今年のメガドライブの状況を振り返る意味でも、今月号で告知させてもらった『メガドライブ・アカデミー賞』への投票、ヨロシクね。

次号は、12月8日（水）発売です。

質問テレフォン

03•5642•8185

月曜日～金曜日の午後４時～６時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

［資格］ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。
編集雑用希望者：体力に自信のある方。

［応募要領］ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤　裕
●副編集長
桑原　修
●編集スタッフ
西村　亨
石坂英作

田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
（CUE）
脇野佳昭
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポイント）

Special Thanks
MEGA PLAY（U.S.A）
GAME FAN（U.S.A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）
●編集アシスタント
金田綾緒
長　ちのり
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
櫛田理子
渋谷洋一
石渡健太
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
●レイアウト
渡辺　緑
村田雅英
星　涼二

Have a Nice Day
黒川修二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
出口洋介
小野田由美
深田眞理子
岡野奈保子
市川和久（プロスペック）
藤田　正（プロスペック）
スタジオ・ビー・フォー
ギャングランド
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
佐々木彩子
●イラスト
八重樫彩蔵
中元正敏
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

神秘の国ケアゲドール《最終回》
「ドラゴンの復活」

地球最後の秘境、ケアゲドールのさらに奥地に位置するカルフィン村は、深い森に閉ざされ、いまでも、かたくなに物質文明の侵入を拒みつづけている。原始そのままの貴重な動植物に囲まれた小さな村はまさに古ケアゲドール語の「カルフィン（平和）」そのものである。

我々取材班がこの地上の楽園を訪れたとき、村は年にいちどの祭り、いけにえの儀準備に大忙しであった。この祭りの由来は以下のような物語として残っている。

遠い昔、ケアゲドール山に一匹の邪悪な生きものが棲みついた。あるときは美しい女に化身し人を惑わし、またある時は、見るも恐ろしいドラゴンとなり人々を食らい、炎の息で村を焼き払う。

やがて、そんな遊びにも飽いたドラゴンはカルフィンの民に血の契約を結ぶことを申し出た。毎年、いけにえを捧げれば、村をほろぼさずにいてやると。村人たちに選択の余地はなかった。

それから、100年のち。村を訪れた勇者によって、ドラゴンは倒され、封印された。だがドラゴンは完全に亡んだわけではない。いつの日か必ず復活するであろう。その時まで、かつての恐怖と屈辱を忘れぬように、「いけにえの日」として伝説を残すのだ、と。

さて、このような伝説を紹介したのは理由がある。封印されたドラゴンが復活するのは、なんと今年の「いけにえの日」だというのだ。カルフィンの村人たちは、いけにえを復活するか、それともドラゴンと戦うべきかを、いま真剣に考えている。「いけにえの日」は我々の暦で12月10日にあたる。英雄希望者、あるいはいけにえの儀式を見学したい人は12月10日にカルフィンを尋ねてみよう、というのは少し不謹慎だろうか。

DRAGON'S REVENGE

カルフィンで発見された伝説の書「ドラゴンズリベンジ」「いけにえの日」に、7,800円（税別）でカルフィン村のお土産店で販売される。

環境保護のキャンペーンボーイ オーサムポッサム氏、事情聴取を受ける

「あき缶、あきビンはくずかごにな！」でお馴染みのオーサム氏（年齢不詳）が、器物破損、家宅侵入罪などの容疑で、昨夜、警察に任意同行を求められた。

調べによればオーサム氏はロボット工学の権威であり、また森林や油田の開発を推進する大企業の会長でもあるマシーノ博士（67才）が所有する研究所「マシーノの秘密基地」に押し入り、木こりロボットT-200など数十体を破壊したという。

マシーノ氏はオーサム氏を告訴する構えだが、それについてインタビューを受けたオーサム氏は、

「あんた、ネズミを告訴できると思ってんの」

と、豪快に笑い飛ばし、のんきにお手玉を始めてしまった。

最後になぜ、マシーノ氏のロボットを破壊したかについての質問をした。オーサム氏の回答は次のようなものであった。

「だって、あいつらさ、ひとん家（木のこと）を、なんの断りもなく切り倒したんだよ。森のみんなも迷惑してんだから。このまんま、自然を破壊したらさ、ニンゲンも困るよ、もうじき、きっとさ。んじゃね」

海の汚染状況を調査するオーサム氏

おわび

日刊ダンジョンニュース9月17日号でご紹介した弊社の商品【ガントウォレット】ですが、すぐに大反響をよび、購入希望される方より電話が殺到いたしました。

本来、弊社の商品は広告にもあるように「世界の一流ブランドをアンケートはがきによる抽選で」お届けするという趣旨のものなのですが、お客様より、

「ケチケチせずに売ってくれ」「まぎらわしい広告はやめろ。ヂャロにチクられたくなければガントウォレットを送れ」「アンケートにはずれても絶対ほしい。くれ」

等の声がたいへん数多く寄せられました。本日までに商品が届いていない方は、残念ながら抽選にはずれています。電話で在庫をご確認のうえ、お申し込みください。また、いま、急に欲しくなったという方は、「ガントウォレット欲しいのん」と一筆そえた上でアンケートハガキをお送りくださるようお願いいたします。

TENGEN

日刊 天元新聞

神隠しの正体

◆戦乱の中東に日本人傭兵◆

渡航先の日本人観光客が相次いで消息を絶つという「神隠し」事件が続いているが、昨日、行方不明者のひとりが帰国したことにより、事件の真相が明らかにされた。

無事帰国した大学生のAさん（仮名）によれば、現地の旅行代理店B（仮名）で、戦闘機の体験試乗ができると銘打った【MiG-29】というオプショナルツアーに興味をひかれ参加の申し込みをした。外国語があまり得意ではないAさんは契約書をよく読まずにサインしたところ、店の奥から突然、数名の軍服の男が現れ目隠しをされ、むりやり車に乗せられてしまった。数時間後、車は駐屯地のような場所に到着し、ようやく目隠しをはずされたAさんは輸送用の軍用機で、某国に連れ去られたという。Aさんは自分を拉致した国については口を固く閉ざしているが、そこで何がおきたかについて、本誌記者に語ってくれた。

「着いたところは軍事基地でした。日本語ができる人がいて、ぼくがサインしたのは傭兵の契約書だと言われました。もちろん、驚いて抗議したけれど聞き入れてもらえませんでしたよ。それから、毎日、パイロットになるための激しい訓練を受けたんです。ぼく以外にも何人かの日本人がいました。おそらく同じ手口で連れてこられたんだと思います」

現在、行方不明になっている人たちの写真をAさんに確認してもらったところそのうち5人を見たという。

「訓練が終了したあとは…MiGのパイロットとして本物の戦場に……。ぼくが帰国できたのは契約を果たしたからです。これ以上はもう……」

身の危険を感じてか、口をつぐんでしまった。

Aさんは旅行代理店Bを告訴するつもりはないという。

「MiGに乗れただけで幸せですよ」

と、遠い目をして笑った。

本誌の独自の調査によりこの事件は、クエストツアー事件で多くの犠牲者をだした迷宮社が深くかかわっていることが判明した。迷宮社は日本でこのツアーを売り出す準備をしているという。

休日はパイロット
MiG-29
FIGHTER PILOT
免許がなくてもOK!
A-7をはじめ、最新兵器をたくさん搭載!!
11月26日(金)より毎日出発7,800円(税別)

本誌が入手した迷宮社のポスター。写真のモデルはAさんに似ている。

MiG-29コックピット内部(上) 実戦配備されたMiG-29(下)
写真提供：英国クレムリン

株式会社テンゲン
〒110 東京都台東区台東4-20-6
カスタマーサービス:03(3835)7999
(月)～(金)10:00～17:00(祝・祭日除く)
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

新しいあなたに生まれ変わるために

奇蹟の美容術!

しみ、そばかす、肌あれに苦しんでいた私。

今では、つやつやのお肌に。

エステティックサロン リベンジ

資源を大切にしましょう。

12月17日(金)はオーサムといっしょに自然環境について考えてみましょう。

リサイクル友の会

あき缶、あきビンはくずかごにな!

★地球の未来を考える「オーサムポッサム」のゲームソフトを自然の日にちなんで8,800円(税別)で販売いたします。

BEEP! メガドライブ
1993 12月号
DECEMBER
1993年12月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻12号通巻108号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク スクウェア
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価490円(本体476円)

Printed in Japan
T1017659120491
雑誌17659-12